POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES NE BENELUX

HEAVY RAIN
PU PAPA IN TRANEN

MASS EFFECT 2
MEGAMASTERLIJK!

VETTE PRIMEUR!!!

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
NÓG BRUTER DAN MW2?

RED DEAD REDEMPTION
J'EE-HAW! WAT EEN GAME!

GTA
CHINATOWN WARS

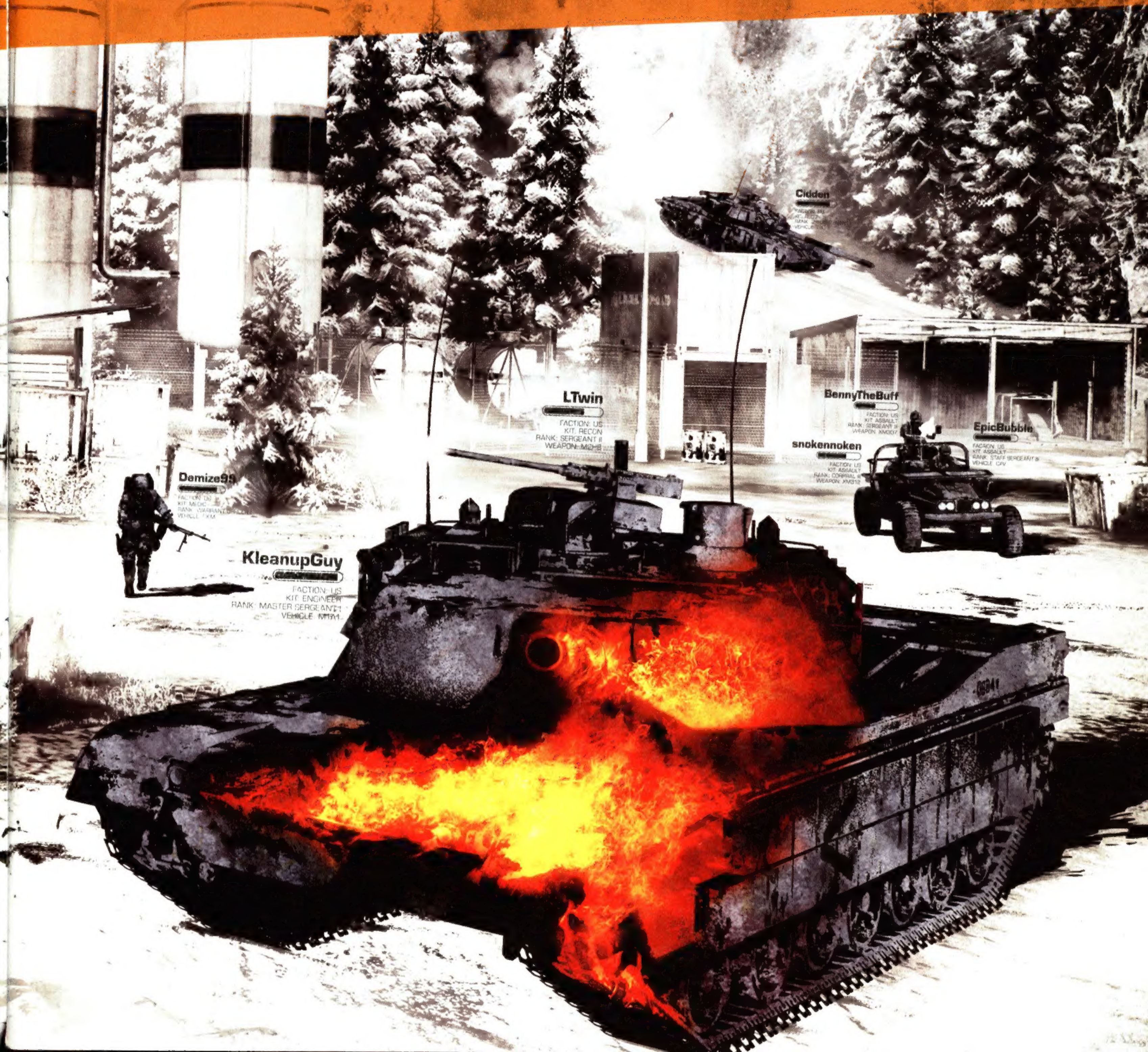
DE BESTE GAME VOOR JE iPOD EN JE iPHONE

FINAL FANTASY® XIII

PLUS: PRINCE OF PERSIA: OUDE STIJL, NIEUWE KANSEN • SPLINTER CELL: CONVICTION GAAT KONT SCHOPPEN • HEEFT 3D GAMING DE TOEKOMST? • ALAN WAKE IS EINDELIJK WAKKER • FIFA WORLD CUP 2010 VERSTEVIGT KOPPOSITIE • MAAK EEN REIS OM NOOIT TE VERGETEN IN RUNE FACTORY • NAPOLEON: TOTAL WAR: KLEINE GENERAAL, GROOTSE GAME • WAAROM IS ARMY OF TWO KEIHARDE PORNO? • MAG: SPELEN MET 256 MAN ZONDER LAG! • DE NIEUWE MONKEY BALL IS EEN APEDROL • VERRASSENDE GOLD AWARD VOOR CLASH OF HEROES • GRAN TURISMO 5 WORDT HEFTIG • WHITE KNIGHT CHRONICLES • ENDLESS OCEAN 2 • EN MEER...

MRT'10 € 3,99 WWW.PU.NL

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2



BOOST VOOR PU-TV

Zoals ik vorige maand al aangaf, gaan we er hard tegenaan in 2010. Zo wordt ons 200e nummer half juli iets heel bijzonders en zijn we in een vergevorderd stadium om de PU een nog toffere smoel te geven, inclusief nieuwe rubrieken en alles wat daar bij komt kijken.
Maar ook PU.nl wordt inmiddels flink aangepakt. De groei zit er de laatste tijd lekker in en dat is wat mij betreft altijd een goed moment om de boel nog een extra boost te geven, en dat doen we onder andere in de vorm van een serieuze uitbreiding van de hoeveelheid videocontent. Inmiddels is er prachtige apparatuur aangeschaft en is ook de mankracht beschikbaar om hier iets moois van te maken.
Het maakte iedereen op de redactie zo enthousiast dat er stemmen opgingen om PU-TV gelijk maar een nieuwe naam te geven om "de nieuwe start" te symboliseren. En op zo'n moment besef je weer eens wat een vat vol creativiteit de PU-redactie eigenlijk is. Een kleine bloemlezing van de verzonnen namen zal dit illustreren: EpicFail-TV, Stophoest-TV, Komkommer-TV, Hatseplof-TV, Allerhipst-TV, Bropsel-TV, Noobtube-TV, Plee-TV, Spoelbak-TV, Snikkel-TV, Wormgat-TV, Krachtvoer-TV, Friedflesh-TV, Bevergeil-TV, enzovoort, enzovoort.
Je begrijpt dat er een dikke kans is dat het gewoon PU-TV zal blijven...

Niels







DE REDACTIE

De inzameling voor Haïti leverde tientallen miljoenen op. Maar zijn de PU-redacteuren ook zo vrijgevig als het om liefdadigheid gaat? Of gooien ze de deur dicht als een bejaarde collectante van het Leger des Heils met haar collectebusje op de stoep staat?

JURJEN



Vroeger vond ik het heel cool om demonstratief tegen zo'n collectant te zeggen dat ik aan de deur niets gaf omdat ik liever zelf koos welke goede doelen ik sponsor, zonder daarbij cool genoeg te zijn om te melden dat die goede doelen vooral bier, games en lekkere wijven betroffen. Nu ik papa ben, voel ik me gedwongen het goede voorbeeld te geven door steevast 1 of 2 euro in zo'n rammelbus te gooien, maar vraag me achteraf niet welk goede doelen ik daarmee heb gediend.

JEROEN



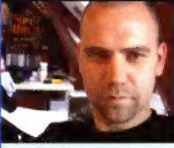
Ik heb niets gegeven aan Haïti. Ik geef als dierenvriend al genoeg aan zielige hondjes enzo. Natuurlijk geef ik sporadisch wel wat aan de kankerbestrijding, maar om nu grootschalig mee te gaan doen met zo'n Haïti ding... Ik vind het een beetje schrijnend om pas iets te doen wanneer het mis gaat. Geef dan gewoon ieder jaar of maand iets aan een instelling waar je achter staat dan ben je naar mijn mening goed bezig. Alles beter dan dat kuddegedrag waarbij ineens alle zenders gebroederlijk een programma maken.

J.J.



Het lijkt wel alsof wij Nederlanders alleen van allochtonen houden als ze ver weg op een eiland onder het puin liggen. Ons land is gek aan het worden. We kunnen niet normaal doen tegen andere culturen maar als die shit ver weg is, aaaaaah. Ik heb natuurlijk gegeven, maar het sfeertje er omheen vond ik zo vals als wat. Wilders in het belpanel. De man wil arme landen niet meer helpen behalve als... Neppe zooi.

WOUTER



Twee keer in mijn leven is het gebeurd dat een lekker wijf me op het station heeft overgehaald maandelijks cashies te storten voor een of ander doel ('goed' waarschijnlijk, want voor een slecht doel staan ze niet op het station, neem ik aan). Dus stort ik nu maandelijks knaken op de rekening van Oostdorpkinderen of whatever the fuck (iets met zielige kindjes in Afrika) en de bestrijding van zielige diertjes... of zoiets. Ik sta trouwens wel écht achter dat laatste doel, al weet ik niet meer hoe het heet.

STEVEN



Ik heb niets gegeven voor Haïti. Ik vind het een enorm schijnheilige aangelegenheid. Hoeveel miljarden zijn er nu opeens beschikbaar? Dat is toch een belediging! Als al dat geld zo makkelijk opgetrommeld kan worden, waarom doen we dat dan niet voordat er een ramp is? We kunnen ook probleemgebieden helpen voordat ze verder naar de klote gaan. Dan is het ook makkelijker om te zorgen dat het op de juiste plekken komt. Nu is het chaos. Hele belachelijke shit! En mijn deur blijft ook dicht, want die bejaarden zijn niet te vertrouwen.

JAN



Ik heb wel aan Haïti gegeven maar dat heeft niets met zo'n televisieshow te maken. Niets doen is de easy way out, dat is pas schijnheilig. Daarnaast zijn er een paar doelen die ik maandelijks steun.

ED



Als er bij mij een collectant aan de deur komt, kan ie altijd wel op een eurootje of twee rekenen, sterker nog, ik heb een paar keer zelf gecollecteerd voor de Maag Lever Darm Stichting. Gewoon omdat een vrouw belde die me dat vroeg. Sindsdien besef ik hoe lullig iemand die met zo'n collectebus langskomt zich kan voelen. Verder geef ik ook aan goede doelen als Greenpeace, Het Wereld Natuur Fonds en Amnesty, maar hoeveel weet alleen m'n vrouw.

MAARTEN



Liep een gast de redactie op: "Hebben jullie wat over voor Haïti?" "Tuurlijk, maar ik heb alleen maar cash bij me..." "Nou, dat komt mooi uit, want het is een eenmalige machtiging!" "Uuuhh". Vervolgens toverde hij een aantal formulieren achter z'n gele 555 hesje vandaan en was ik 25 euro lichter. Ach, dat komt wel goed terecht, toch?

IEMAND MOET HET DOEN

Omdat Jan zo vaak met de KLM reist, geniet hij allerlei privileges. Zo kan hij op alle luchthavens ter wereld gratis eten en drinken en hoeft ie nooit in een rij te staan om in te checken. Het schijnt ook dat grondstewardessen hem speciale diensten verlenen, maar daar laat ie zich nooit over uit. Het gebeurt ook regelmatig dat Jan geupgrade wordt en reist in een luxe fauteuil onder het genot van een toastje gerookte zalm en een glas champagne. Met z'n Splinter Cell trip naar Canada had ie echter pech. Hij zat gewoon gepropt in de Economy class met een klef broodje tenenkaas en een blikkie lauwe Cola.
Toch onderging hij deze "marteling" met een grote grijns want, zo sprak hij: "voor Splinter Cell: Conviction zou ik zelfs de oceaan over zwémmen!"

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Jongens, wat was het stervenskoud de afgelopen maand. Eind januari fietste ik 's ochtends naar de redactie (vanaf het station) en was het negen graden onder nul! Ik zweer je, als je een natte scheet had gelaten, had je 'm als een harde plak uit je broek kunnen halen!
Ik dacht al fietsend in dat ijzige winterweer terug aan die keer dat ik in Canada een hele dag op een snowscooter scheurde tijdens een perstripje van Ubisoft; tof maar allejezus koud. Helaas kon ik daar geen foto's meer van vinden, maar ik ben niet de enige van de PU geweest die in de ijzige kou op zo'n scooter heeft gezeten. Wat dacht je van Steven in Lapland? Het ging meen ik om een trip voor Transformers en ik weet nog dat het zelfs zo koud was dat er een stukje gezichtshuid van Steven door de extreme vorst blijvend beschadigd is. Tja, daar kan zelfs een plakje bevroren natte wind niet tegenop.
ED



GELD TREKKEN UIT EEN SLET

Dat was even de omgekeerde wereld voor Wouter. Normaal gesproken brengt ie al z'n zakgeld naar de hoeren, en nu hoefde hij alleen maar op het knopje 'Slet' te drukken en de cash kwam 'm tegemoet gevlogen!
Het bleek te gaan om een Scandinavische pinautomaat waar Wouter op stuitte tijdens zijn tripje naar Zweden voor Battlefield Bad Company 2.
Dat hij na thuiskomst merkte dat die Slet 'm toch een boel geld had gekost, was achteraf natuurlijk geen verrassing.



BIG MAC

Maarten weet 't inmiddels zeker: 'size does matter', en dat is helemaal het geval wanneer je een scherm nodig hebt om filmpjes op te monteren. Regelmatige bezoekers van onze site hebben al kunnen constateren dat we steeds meer van die zelfgemaakte filmpjes schieten, en reken er maar op dat we daar de komende tijd keihard mee doorgaan! Onze PU.nl crew is daarom ook uitgebreid en inmiddels is professionele filmapparatuur aangeschaft, inclusief de hier afgebeelde Apple computer (scherm en PC ineen!). Een echte Big Mac dus!





INHOUD



★ Brief ★ VAN DE MAAND

LANG LEVE JURJ EN

Hallo Jurjen en de rest van de PU-redactie!
Als eerste wil ik zeggen dat jullie blad nog steeds het gaafste en coolste blad is dat er is! Hopelijk blijven jullie nog lang doorgaan met de PU!
Ik heb een week geleden Professor Layton En De Doos Van Pandora gekocht. In het Nederlands, mede omdat het spel door onze eigen echte Jurjen is vertaald, en ik bij de originele versie niet altijd de uitleg van de puzzels snapte.
Maar anyway... Ik kon haast niet wachten om te zien hoe Jurjen het er vanaf had gebracht. Ik moet zeggen dat ik eerst wel effe moest wennen aan de overstap van Engels naar Nederlands, maar toen ik er eenmaal aan gewend was, was ik weer helemaal verslaafd aan het spel en zo dolenthousiast als een dolle hond.
Dus Jurjen, bij deze: ik vindt écht dat je het geweldig hebt gedaan! Dat mag ook best wel eens gezegd worden, vindt ik! Het lijkt me immers een verdomd moeilijke klus! Dus klasse, Jurjen!
Nu het in het Nederlands is vertaald, heeft het spel naar mijn mening véél meer meerwaarde gekregen; het hield mij nu nóg langer en intensiever vast, zowel qua verhaal (wat veel meer spanning bevate deze keer) als puzzels.
Én het leest gewoon lekker weg, zo in je eigen taal en de vertaling is ook gewoon goed, met af en toe een lekker modern woord er tussendoor enzo.
Dus als het aan mij ligt, mag je de andere delen ook vertalen, Jurjen! Ik beveel het die gasten van de Layton-games écht aan! Dus dames en heren, roept het voort, roept het voort: LANG LEVE JURJEN TIERSMA!!!
Héél véél groetjes van een van de grootste PU-fans!
Maickel Boom | Haaren

Als specifieke PU-redacteuren zo opgehemeld worden, is de brief meestal door de redacteur zelf geschreven, is onze ervaring. En iemand uit Haaren die schrijft naar een redactie die grotendeels uit kale mannen bestaat,dat zou best een grapje van Jurjen kunnen zijn. En dan schrijft je natuurlijk expres twee keer 'ik vind' met 'dt'.
Maar Maickel als voornaam? Dat verzin je niet! Jij mag een EA game naar keuze uitkiezen!



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

MW2 IS NIET HARDCORE

Beste PU,
Ik snap niet hoe jullie Modern Warfare 2 zo'n hoog cijfer hebben kunnen geven. Die game heeft zoveel gebreken en is in veel opzichten een grote stap achteruit vergeleken met oudere fps games.
Ik heb de PC versie al veel gespeeld en ik vind het eerder frustrerend dan vermakelijk. Sommige lezers zullen nu natuurlijk meteen gaan denken van 'oh, hij suckt gewoon', nee ik ben een skilled hardcore fps speler sinds de eerste Doom (niet om op te scheppen) en juist daarom vind ik die game slecht.
Het valt mij op dat er tegenwoordig steeds vaker van die noobvriendelijke games worden gemaakt. Spelers die slecht zijn, moeten gewoon meer oefenen en niet een handicap krijgen zoals die stomme deathstreaks. In MW2 kun je zo verliezen van een noob die een lucky killstreak reward uit een care package krijgt of van een laffe camper.
Ik had een heel verhaal geschreven over allerlei dingen in MW2 waar ik me kapot aan ergerde, maar dit heb ik toch maar weggelaten omdat het dan wel erg veel tekst zou worden. Er zijn op internet echter genoeg reviews te vinden van mensen die wel door de bedrieglijke schijn van MW2 keken en die game dus ook de grond in boren met feiten die gewoon kloppen, want ik had exact hetzelfde meegemaakt.

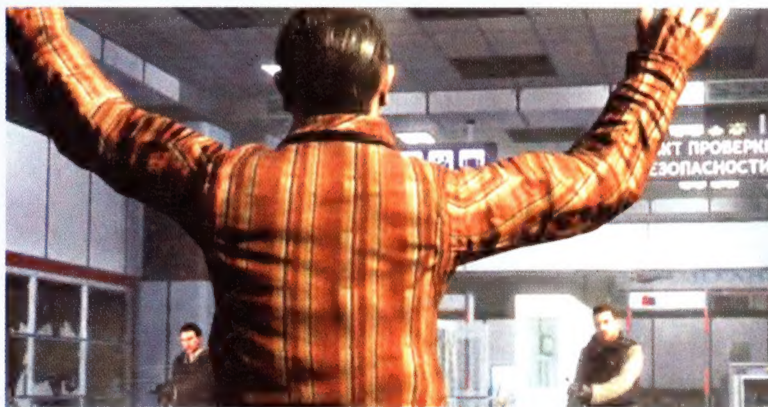


Het is voor mij duidelijk dat Infinity Ward slordig en goedkoop te werk is gegaan en hun eigen game niet eens goed hebben getest op balansfouten, bugs en glitches. Ik heb op YouTube zelfs een filmpje gevonden waarin te zien is dat de makers van MW2 slecht zijn in hun eigen game, dat verklaart ook meteen waarom MW2 van die noobvriendelijke trekjes heeft. Hoe kun je nou weten hoe een goede fps in elkaar hoort te zitten als je er zelf slecht in bent? Ach ja, waarom zouden ze ook zoveel energie in een game steken als mensen het toch wel kopen, MW2 werd door velen al de hemel in geprezen voordat het uitkwam.
Ik ga in ieder geval nooit meer een CoD game kopen. Het doet me denken aan Mario Kart. Op de Super Nintendo was het gewoon geweldig, maar sinds Double Dash is het een simpele ongebalanceerde itemspamfest geworden waarin het meer om geluk gaat dan skills. De toekomst ziet er niet goed uit voor de hardcore gamers.
Jos de Lat | Berg en Dal

Ben je niet gewoon gefrustreerd omdat je steeds verslagen wordt door 12-jarige jochies die veel beter zijn? Als jij de eerste Doom al speelde, zit je vermoedelijk zó te trillen van ouderdom dat je die moderne shooters helemaal niet meer aankan!

MISSION ACCOMPLISHED

Hey PU-ers!
Zoals de meeste leden van jullie redactie ben ik het ook zelden eens met jullie. Voor nieuwkomers van jullie blad is dit misschien wat wennen, maar voor oude rotten als mezelf kan ik me prima vinden in jullie subjectieve stijl! Ondertussen weet ik perfect hoe ik een review moet interpreteren afhankelijk van wie hem geschreven heeft. En daardoor kan PU als geen ander me laten weten of ik een spel al dan niet goed ga vinden. Ga zo door!
Waar jullie het in de laatste PU weer eens niet over eens waren, was het nut van de "No Russian" missie. Hier wou ik toch even op reageren.
Eerst en vooral begrijp ik de commotie over onschuldige slachtoffers niet. Dit is toch niets nieuws? Of zijn al die voorbijgangers in Liberty/Vice City echt allemaal zo slecht dat je ze zonder pardon overhoop mag knallen? Ik herinner me nog goed de glorietijden van Armageddon. Ook tijdens de multiplayer van Couterstrike, ondertussen toch ook al een decennium oud, kan ik me niet herinneren dat er gestimuleerd werd het geschil eerst online uit te praten ipv zomaar beginnen te schieten op elkaar... Zo werkt het nu eenmaal niet in games.
Oké, ik dwaal af... Terug naar No Russian. Waar het natuurlijk over gaat, is de intensiteit waarmee je deze missie beleeft. Die is niet te vergelijken met het plezier waarmee je in bovengenoemde games lustig als een psychopaat te werk gaat. Deze keer voelt 't niet juist en na bijna vijftien jaar game-ervaring is het moment aangekomen... Het moment dat je jezelf niet goed voelt bij het afmaken van onschuldige mensen. Nog nooit in de gamegeschiedenis is er iemand in geslaagd je effectief een naar gevoel te geven bij het afmaken van gecodeerde, computergestuurde 3D beelden...
Nadat de massacre eindelijk voorbij is, zegt Makarov nog grijnzend: "That was not a message, This is a message" KNAL...
Daar zat ik dan... stilzwijgend en met een wrange nasmaak in mijn sofa... Petje af Infinity Ward, Mission accomplished...
Yves Janssens | Internet



Spijkertje op 't koppie, Yves. Al draait MW2 natuurlijk om de multiplayer. Perks! Prestige! Killstreaks! Domination! Demolition! Scrapyard! Derail! Of draven we weer een beetje door?

TE JONG VOOR DE PU?

Hallo PU mannen,
Hoezo, de jeugd van tegenwoordig leest niet meer? Mijn zoon van 12 verslindt jullie blad van cover tot cover. En als we in de winkel een game staan uit te zoeken, kent hij de scores van alle games uit zijn hoofd. Om de bijschriften van Ed lacht hij zich regelmatig helemaal suf. En ik ook.
Helaas laat hij zo af en toe zijn geliefde PU rondslingeren. Zijn negenjarige broertje maakt dan meteen gebruik van de gelegenheid om het laatste nummer door te bladeren. Even later leest broertjelief hardop voor: Neuk je pop met de Wii-afstandsbediening! Ai, dan heb je als moeder weer een hoop uit te leggen....
Groeten,
Wilma Goossen | Internet

LOL! Tja Wilma, als kinderen onder de tien de PU lezen, staan wij niet voor de gevolgen in. Één advies: zorg er in ieder geval voor dat je jongste zoon nooit foto's van Wouter onder ogen krijgt, dat kan tot traumatische ervaringen leiden.

YO!ART

Ik ben reeds lange tijd lid van jullie blad. Nu leek het mij leuk om zelf ook is in het blad te komen! Deze Lanparty Worms taart is gemaakt door mijn vriendin Linda Stolk. De hele taart is eetbaar (alles is van Marsepein gemaakt) en ik kan jullie zeggen, de gamers op de lanparty vonden hem geweldig!!
Misschien kan ik haar overhalen om een echte PU taart te maken voor op de redactie :)
Groeten,
Johan van Krieken | Tiel

Een zelfgemaakte taart slaan wij nooit af, Johan. Zeg maar tegen Linda dat ze er een moet maken met veel pure chocoladeflikken erop, een bodem van bastognekoek, amandelschaafsel, cashewnootjes hier en daar, slagroom, verse vruchten (aardbeien, kersen en frambozen), marsepein en kokos!



KORTE VRAAGJES

Hoi,
Verplicht geslijm: you're the best etc. To the point, ik heb een paar vraagjes.
1. Wanneer komt Brink op de 360 uit? (er is wat onduidelijkheid over).
2. Wordt Brink celshaded?
3. Is Brink ook splitscreen en systemlink co-op?

Groeten van een tevreden abonnee.
Paul Bakker | Sint Maartensvlotbrug

1. *Hou het maar op Q4 2010.*
2. *Niet echt, hoewel het wel een comic stijltje heeft.*
3. *Nog niet bekend, maar we vermoeden alleen online, dus geen system link of splitscreen.*

Yo Pu gasten,
Ik heb een paar vraagjes.
1. Is LittleBigPlanet voor de PSP een port of een heel nieuw spel?
2. Zijn er anders nog goede platformers voor de PSP?
3. En voor de PS3?

Veel succes met jullie blad.
Rutger | Internet

1. *Een heel nieuw spel.*
2. *Ja, Jak and Daxter bijvoorbeeld.*
3. *Ja, Uncharted 2 en Ratchet and Clank bijvoorbeeld.*

Hallo dudes van PU,
Ik heb een paar vraagjes voor jullie.
1. Komen die awesome-o games voor 360 (L4D2, Halo, Fable) ook voor de PS3? En zo nee, waarom niet?
2. Is het dan verstandig om een Xbox 360 Elite aan te schaffen?
3. Hoe werkt Uncharted 2 multiplayer?
4. Wie beantwoordt de vraagjes, en zeg niet "ik".

Omur Sonmez | Internet

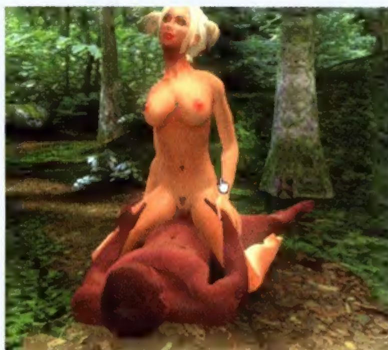
1. *Nope, daar heeft MS heeeeeeeeel veel geld voor neergeteld.*
2. *Verstandiger dan een Xbox 360 Arcade in ieder geval.*
3. *Via internet, met een heleboel mensen tegelijk.*
4. *Eigenlijk doen we het met z'n tweeën.*

Hé daar PU-gasten,
Ik heb één enkele korte (en hopelijk simpele) vraag.
Mijn vrouw heeft een Nintendo DS en speelt eigenlijk alleen maar Super Mario Bros. Van oudsher al op de Game Boy. Ze is gek van Mario en op 2D-spellen, maar wil nu eens wat anders. Hebben jullie goede tips voor andere spellen wat hier op lijkt (geen Super Mario dus) en die jullie haar kunnen aanraden? Adventure, maar wel 2D (3D vindt ze niet tof).
Hoop 't te horen,
Thnx en ga zo door!
Gerben Hart | Internet

In dat geval lijkt Yoshi's Island DS ons wel een mooie om mee verder te gaan. Toch jammer dat je vrouw geen SM-spelletjes meer wil spelen...

FUCK 18+ GAMES

Hey PU gasten,
Jullie blad is het beste gamesblad en zelfs het beste tijdschrift dat ik sinds jaren heb gezien, gelezen en gevolgd. Dus ga zo door!



Ik wil even vertellen dat ik schijtziek word van het feit dat er de laatste tijd zoveel games 18+ worden beoordeeld... Dragon Age: Origins, Darksiders, Modern Warfare 2 (die snap ik nog een béétje). Stuk voor stuk geweldige games, ZONDER tieten of zoiets. Waarom is het dan 18+??? Als een jongen van 16 het aankan een soldaat dood te zien bloeden, waarom zou hij het dan niet aankunnen een burger dood te zien bloeden.
Ik vind dat games alleen 18+ gerate mogen worden als er seks of zo in zit. Anders rest ons (de categorie gamers van 13-16 jaar oud) straks alleen nog maar 7+ en 12+ games, aangezien elke game die 16+ zou moeten zijn toch wel weer 18+ beoordeeld wordt. F*CK DIE 18+ RATINGS!
Robin Beenderts, Fan van Maarten en Jan | Internet

Wie openlijk durft te bekennen dat ie fan is van Maarten en Jan, heeft vermoedelijk zo'n dom hoofd dat ie zelfs op z'n dertigste nog geen 18+ game meekrijgt....



RARE PLAATJES

HALLO HEREN VAN DE PU,
IK WAS RUSTIG ASSASSIN'S CREED II AAN HET SPELEN EN IK KWAM DEZE JONGENS TEGEN TERWIJL ZE OP HET DAK AAN HET SPELEN WAREN. IK VOND HET NOGAL RAAR DUS IK DACHT IK STUUR HET NAAR DE PU DOOR!!
TANGUY LIJSSENS

Wij zouden meteen de hulp inroepen van onze nieuwe PU.nl stagiair! Die gast heet namelijk Peter Koelewijn! (Kom van dat dak af, jeweettoch?) Overtref Tanguy en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:



REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.

FINAL FA

Maart wordt een dijk van een maand voor de PS3. Binnen drie genres verschijnen titels die tot de absolute top gerekend mogen worden. Naast Gran Turismo 5 en God of War III moet Final Fantasy XIII bewijzen dat de Japanners nog steeds van wanten weten in een genre dat zij voor een groot gedeelte zelf vorm hebben gegeven. Is dit dertiende deel inderdaad de epische RPG waar Steven zo lang op heeft gewacht?





Met deze bloemen is het vooral uitkijken bij hand-to-hand combat. Daar zijn klaprozen in gespecialiseerd.



Final Fantasy heeft zijn beste tijd gehad. Dat is een pittige uitspraak, maar met dat gevoel begon ik met spelen. Tegelijkertijd voelde ik me ook een ouwe lul en vroeg ik me af of ik de serie niet simpelweg was ontgroeid. Het is inmiddels twintig jaar geleden dat ik mijn eerste Final Fantasy game speelde! Ik ben nu 33 en stel overduidelijk andere eisen aan een game dan toen ik 13 was, afgezien van de technische ontwikkelingen natuurlijk, al word ik echt nog wel iedere keer enthousiast van een nieuwe Mario, Zelda of Metroid titel.

HOBBELIGE START

Final Fantasy XIII blijft op bepaalde gebieden trouw aan de originele opzet, terwijl andere onderdelen van de game radicaal zijn veranderd of zelfs verwijderd. Mijn emoties met betrekking tot dit langverwachte debuut van Final Fantasy op PS3 en Xbox 360 maakten de eerste speeluren een interessante ontwikkeling door.
Dat ging ongeveer zo. **Uur een**: "Jezus wat ziet alles er absurd mooi uit!". **Uur twee**: "Uhm, is het nou gewoon dezelfde oude gameplay als altijd? En wat hebben die gasten allemaal kutkapsels… behalve die afro dan". **Uur drie**: "Wat een saaie shit, als er niet snel wat gebeurt, ga ik verder met Mass Effect 2!" **Uur vier**: 'Hè hè, daar gaan we dan. Wat een geweldige game. Nu duiken we er helemaal in!'
Het opstarten van FFXIII zal iedereen natuurlijk op z'n eigen manier beleven. Sommige mensen zullen misschien op slag verliefd zijn op de personages en zich zonder problemen kunnen overgeven aan het avontuur, net zoals bepaalde mensen misschien nooit zullen snappen wat de charme van deze serie nou precies is. Maar hoe je het ook wendt of keert, FFXIII is een hele bijzondere game en ik zal proberen aan de hand van mijn hobbelige eerste speeluren proberen duidelijk te maken wat de ervaring zo speciaal maakt.

"EEN VAN DE MOOISTE EN BEST GEPRODUCEERDE GAMES OOIT GEMAAKT."



PARADIGM

Ieder personage heeft bepaalde rollen tot zijn of haar beschikking. De Commander heeft een aanvallende taak, evenals de Ravager die automatisch hetzelfde slachtoffer kiest als de Commander met als doel zo snel mogelijk het Stagger effect te bereiken.
De Medic heeft genezende spreuken in het arsenaal zitten, terwijl de Sentinel klappen kan opvangen voor teamgenoten. Ieder personage speelt steeds nieuwe rollen vrij, die ieder een eigen Crystarium hebben met unieke skills. Een Paradigm is een bepaalde combinatie van rollen die je kunt instellen, en tijdens een gevecht met een druk op de knop tussen kunt schakelen. Zo gebruik je bijvoorbeeld veelal eerst een Commander/Ravager/Ravager set, om op kritieke punten terug te vallen op de skills van een Commander/Sentinel/Medic combi.



NTASY XIII



STEVEN VELT HET FINALE OORDEEL

CHAIN GAUGE EN STAGGER EFFECT

Iedere vijand is voorzien van een Chain Gauge, die vult als je een reeks rake klappen uitdeelt. Als jouw volgende aanval raakt voordat deze meter is leeggelopen (hetgeen langzaam gebeurt) dan vult de meter extra snel. Eenmaal vol treedt het Stagger effect in werking, dat actief blijft totdat de meter helemaal leeg is. Tijdens deze fase deel je extra schade uit. Sommige vijanden zijn niet te verslaan zonder gebruik te maken van Stagger, waardoor de afwisseling tussen genezen en aanvallen aan banden wordt gelegd. Je moet stevig op een vijand inrammen en schakelen naar andere vijanden vermijden.



PC GRAPHICS

Laten we beginnen met de overweldigende productiewaarde, want zelden heb ik zo'n gelikte game gespeeld als FFXIII. Square Enix levert echt een krachttoer af en geeft menig ontwikkelaar het nakijken wat betreft het pushen van de PS3 hardware.
Het is geen geheim dat ik de laatste jaren veel op de PC speel, en de hogere kwaliteit van de graphics en hogere resoluties die dit platform de gebruiker voorschotelt, hebben me wel een beetje verpest. Daar kunnen de beste console games toch net niet aan tippen. Zeker multiplatform games maken dit verschil duidelijk, omdat je dan concreet vergelijkingen kan trekken.
Maar FFXIII is de eerste console game die graphics van PC-niveau weet neer te zetten. Jaren geleden werd ons CGI kwaliteit van in-game graphics beloofd, en FFXIII lost deze belofte in. Het hoogtepunt zijn de character models. Als je van een cut-scene overgaat naar actie, wordt duidelijk hoe goed alles er uitziet. Ik heb echt met een glimlach de camera om mijn team heen lopen draaien. De subtiele filters waarmee alles is ingepakt doet ook goed werk en zorgt ervoor dat de personages visueel beter aansluiten op de eveneens indrukwekkende omgevingen.



FEILLOOS

Het is een beetje een clichématige manier van reviewen, maar ik moet de punten die de hoge productiewaarde aantonen toch even stuk voor stuk afwerken.
De presentatie is feilloos. Er is simpelweg geen scherm te vinden waar geen aandacht aan is besteed. Door de menu's bladeren brengt het precisiewerk van het team verantwoordelijk voor dit meesterwerk overduidelijk aan het licht. Hoe de personages even kort bewegen nadat je ze in het menu highlight, om vervolgens in zwart/wit tot stilstand te komen, is hier een goed voorbeeld van.
Het zal ook geen verrassing zijn dat het script even hoogstaand is. Het verhaal kronkelt alle te verwachten kanten op. Grote politieke facties die over verborgen agenda's beschikken, ontbreken daarbij uiteraard niet. Tevens zijn er meerdere personages die in de spotlight treden en jouw teamsamenstelling verandert gedurende het avontuur meerdere malen. »





De Ceratosaur probeerde zichzelf nog weg te cijferen, maar het was te laat.



CRYSTARIUM

Het verkrijgen van nieuwe skills gaat veel geleidelijker dankzij het Crystarium systeem. Ieder gevecht levert je punten op die je meteen kunt spenderen.
Het Crystarium is een stelsel van allemaal skills en boosts voor je statistieken die met een lijn aan elkaar zijn verbonden. Je hebt een startpunt en door CP te spenderen, bereik je nieuwe punten die je een nieuwe magische aanval leren of bijvoorbeeld meer Health of Strength geven.
Soms kom je vertakkingen tegen en kun je zelf bepalen welk pad leidt naar skills die bij jouw specifieke gebruik van het personage in kwestie passen.
De 3D weergave van het Crystarium met rustgevende achtergrond en muziek maken het aangenaam om tussen de gevechten door jouw team uit te bouwen.

» De uren aan verhalende filmpjes in FFXIII zijn stuk voor stuk om van te smullen en dankzij de geweldige graphics ziet alles er uit alsof het rechtstreeks uit het prachtige Advent Children, de recente FF computeranimatiefilm, gesneden is.

MUZIKALE MONSTERKLUS

Wat mij betreft is qua productiewaarde de hoofdrol echter weggelegd voor de muziek. Naar verluid is Nobuo Uematsu reeds bezig met de soundtrack van FFXIV, waardoor Masashi Hamauzu de touwtjes voor dit deel in handen heeft gekregen. Deze beste man heeft uren aan unieke muziek gecomponeerd gemaakt en iedere scène en omgeving kent zijn eigen originele tune. Nergens krijg je het gevoel dat deuntjes worden herkauwd. En je begrijpt dat het een monsterklus is om een game van het formaat van FFXIII van een dergelijke soundtrack te voorzien.
De keuze om het lied My Hands van zangeres Liona Lewis in de Westerse



Mmmmm, dat moeten we nog maar eens bekijken in de herhaling met vertraagde beelden...



versie als titelsong te gebruiken, is misschien niet optimaal, maar de originele JPOP track Kimi Ga Iru Kara was hier niet op zijn plaats geweest aangezien alle voice-acting in het Engels is.
Gelukkig zijn er verschillende accenten gebruikt voor de vele personages, dus je hebt niet het idee naar een stel aanstellerige Amerikaanse acteurs te luisteren. Alle stemmen passen goed bij de typetjes en omdat alles er zo schitterend uitziet, was de originele audio met ondertiteling een te grote afleiding geweest.

CONSERVATIEF

Nu ik hopelijk duidelijk heb gemaakt wat voor een mijlpaal FFXIII is op het gebied van productiewaarde, is het tijd om uit te wijden over het gevoel dat mijn tweede speeluur domineerde.
Wat betreft de gameplay werd ik er in dit stadium op gewezen hoe verschrikkelijk conservatief de Japanse gamedesigners zijn. Onderliggend aan al de genoemde visuele pracht en praal gaat namelijk dezelfde oude gameplay schuil.
Als je door de spelwereld wandelt, ziet de interactie van jouw personage met de omgeving er soms onhandig uit. Er zijn onverklaarbare onzichtbare muren waar je op ouderwetse manier langs glijdt als je er te dicht bij komt. En in plaats van over een op de grond liggende kabel heen te lopen, maakt jouw personage een ren beweging zonder een stap verder te komen. Nu is Square Enix naar mijn mening sowieso geen ster op het gebied van actie elementen, maar de manier waarop je soms stuntelig door de spelwereld navigeert, toont dit dus weer eens aan.

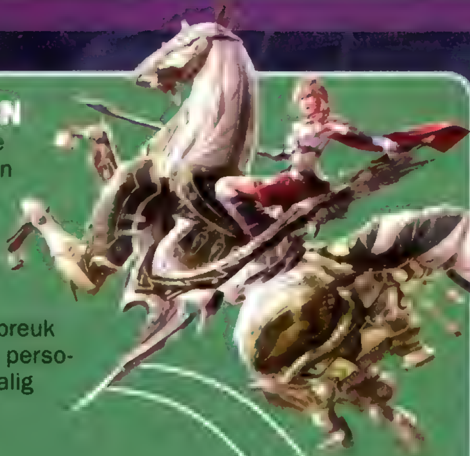
VERVELING

Ook was mijn kennismaking met bepaalde helden geen kwestie van liefde op het eerste gezicht. Sazh, die knakker met de afro waar een Chocobo in woont, vond ik meteen koel. Ook veel van de vrouwelijke personages hebben een uniek karakter, zoals de iets te uitbundige Vanille, maar een aantal van die gasten met weirde kapsels en funky outfits trok ik niet meteen.
Toen ik in het derde uur ook nog eens op verveling stuitte, maakte ik me oprecht zorgen. Mass Effect 2 lag



Hebben jullie dat ook, dat je soms al aan een hoofd kunt zien dat iemand slist?

EIDOLON GEVECHTEN



De summon spreuken zijn de onbetwiste hoogtepunten van de actie. Het oproepen van bizarre monsters en wezens zoals Odin, Shiva, en Bahamut is een wonderlijk schouwspel.
Ditmaal is iedere summon spreuk gekoppeld aan een specifiek personage, en moet je deze eenmalig door middel van een Eidolon gevecht onder jouw controle krijgen.
Tijdens deze gevechten loopt een timer en moet je voor het verstrijken van de tijd de Gestalt gauge hebben gevuld, wat gebeurt door ieder gevecht te voldoen aan bepaalde voorwaarden.



Dat noem je nog eens een bewolkt gezicht. Sluierbewolking in dit geval.

naar me te lonken en de actie van FFXIII wist me maar niet te grijpen. Je loopt steeds van punt A naar B, hebt een vijftal gevechten onderweg, stuit op een savepoint, krijgt een cut-scene voorgeschoteld, om vervolgens een mini-boss te lijf te gaan.
Soms kom je tijdens de lineaire missies een splitsing tegen, maar een optie leidt altijd na tien seconden lopen naar een schatkist met een of ander item. Daadwerkelijk omgevingen verkennen zit er niet bij. De gevechten zijn realtime en turn-based en tot op dit tijdstip hoefde ik slechts auto-battle te spammen, waarmee de drie personages in jouw team random aanvallen uitvoeren om als winnaar uit te bus te komen.
Maar toen gebeurde het. De gameplay dook iets meer de diepte in en ik kreeg in rap tempo nieuwe spelelementen tot mijn beschikking. Ook kwamen alle introductieverhalen van de verschillende personages mooi samen. De kaarten waren geschud en ik begon zowaar de vereiste verbondenheid met mijn team te voelen, de band die de motor is achter je reis naar de epische climax van dit avontuur.

FEEST

Na de introductie van het Crystarium en Paradigm systeem verandert de aard van de gevechten volledig. Er komt opeens veel meer tactiek bij kijken en de nieuwe opties maken het geheel vele malen interessanter.



Je bent niet meer zoals vroeger per beurt allemaal individuele skills aan het uitzoeken. Het tempo van de gevechten ligt nu veel hoger dus je gebruikt jouw van te voren gemaakte Paradigm sets die bepalen welke rol de personages aannemen en welke skills voorrang krijgen.
Je bent dus eerder een dirigent met gedeeltelijk voor zichzelf denkende muzikanten als instrument, in tegenstelling tot een schaakmeester die elk stuk persoonlijk verplaatst.
Als je dan ook nog eens de verplichte Summon spells tot je beschikking krijgt, is het feest compleet. Ieder gevecht is vermakelijk en bovendien, voor een turn-based RPG, ongekend spectaculair om te zien.
Vanaf dit moment is het de afwisseling van de onderhoudende gevechten met schitterende cut-scenes die het interessante verhaal verder ontrafelen. Deze twee onderdelen zijn beide zo goed uitgewerkt en uitgevoerd dat ik niet meer kon stoppen met spelen.

MARGE IN DE SCORE

De score van FFXIII kan in alle redelijkheid met een zekere marge twee kanten op. Een gedeelte van de ervaring voelt een klein beetje leeg, omdat de magie van het met enige vrijheid verkennen van een grote schitterende FF wereld is verdwenen. Veel van de kenmerkende onderdelen die we kennen uit de FF games schitteren door afwezigheid (zie kader), en hierdoor pakt ook de replaywaarde lager uit dan ooit te voren.
Maar tegelijkertijd is dit een van de mooiste en best geproduceerde FF avonturen ooit gemaakt. Sterker nog, het is een van de mooiste en best geproduceerde videogames ooit gemaakt. En de kwaliteit van de productie - van het verhaal en design tot de graphics en audio aan toe - samen met de geweldige gevechten, vult de leegte die de afwezigheid van bepaalde gameplay elementen heeft achtergelaten grotendeels op.

CONCLUSIE

FFXIII is een monsterproject waar Square Enix jaren aan heeft lopen sleutelen. Het resultaat? De Japanse ontwikkelaar laat zijn spierballen zien en maakt duidelijk dat zelfs nu de focus grotendeels op twee (ijzersterke) spelelementen ligt die ten koste gaan van de vrijheid om te gaan en staan waar je wilt, ook in deze generatie van consoles FF de Rolls Royce van de JRPG's is.



STEVEN

SCORE 93

Door de afwezigheid van een open spelwereld en side-quests is de replay value van FFXIII lager dan ooit. Het doorlopen van het avontuur daarentegen duurt langer dan we gewend zijn van de hoofdverhaallijn van een FF game. Je bent met gemak een stevige vijftig uur onder de pannen.

FINAL FANTASY XIII
PS3
SQUARE ENIX / BIG BEN INTERACT.
1 SPELER
9 MAART 2010

16



MISSING IN ACTION

Een gedeelte van de magie van het spelen van een FF game was voor mij altijd het grinden om sterker te worden zodat je wèl door die ene grot kon reizen met krachtige monsters. Of het moment dat je een airship bemachtigde en een gevoel van vrijheid ervoer om de magische wereld die aan je voeten lag te verkennen. Maar ook de juiste rotatie vinden van aanvallen en genezen, om vervolgens jouw eindbaas langzaam te zien instorten. En natuurlijk Chocobo's en de victory fanfare die je hoort na het verslaan van een vijand.
Maar al deze onderdelen van de gameplay zijn volledig afwezig. Het avontuur beleef je aan de hand van lineaire missies en je kunt nooit terugkeren naar een eerder bezochte locatie of zelf kiezen waar je heen reist. En door het Paradigm systeem ben je op een macro niveau bezig de gevechten aan te sturen, in plaats van op micro niveau.
De enige Chocobo zit verstopt in de afro van Sazh. Het is dankzij de kracht van de gevechten en de verhalende momenten dat FFXIII zo glansrijk overeind blijft. Die onderdelen zijn genoeg voor een magische spelervaring, maar diep van binnen ben ik wel een klein beetje verdrietig om de inperking van de bewegingsvrijheid in de game.

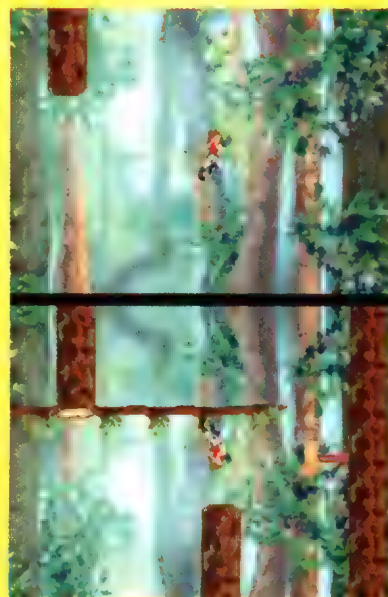
WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- De (World of) Warcraft film zit nog steeds in de pijplijn. Men werkt op dit moment vooral hard aan het script.
- Nu haat de Powerspy films die van games zijn gemaakt (dank je Uwe) maar van dit project begrijpt hij de commerciele waarde wel. Want als al die twaalf miljoen Warcraft-spelers allemaal naar de bioscoop gaan...
- Het zou helemaal feest worden als die twaalf miljoen abbo's een vriend of vriendin meenemen. Maar die hebben ze natuurlijk niet.
- Je kon er op wachten na het zoveelste uitstel van GT5. Dat vroeg om een dis vanuit het Microsoft kamp. En die kreeg Sony dan ook.
- Volgens Microsoft is "Forza 3 Motorsport dé racegame die er toe doet als het gaat om first parties. Althans van alle racegames die in de winkels liggen..." Touché!
- Overigens zal GT5 volgens Yamauchi niet alle kracht van de PS3 vereisen.
- Als dat zo is, waar is die gast dan in hemelsnaam zo lang mee bezig?
- Microsoft Game Studio Baas Phil Spencer meldt dat iedereen straks versteld zal staan van Project Natal en dat Halo Reach de grootste game van 2010 wordt.
- In dat laatste kan hij wel eens gelijk krijgen.
- Of Rockstar moet opeens nog een GTA V voor winter 2010 uit de hoge hoed toveren ...
- Ed maakte onlangs zijn debuut op PU.tv met een 'voorbeschouwing' op het nieuwe nummer. De reacties waren over het algemeen zeer positief, dus dat zou wel eens een vast rubriekje kunnen worden.
- Alleen viel het veel lezers op dat Ed nogal een hoog stemmetje heeft.
- De Powerspy heeft uit betrouwbare bron vernomen dat Ed z'n stem wèl heel laag wordt als de redacteuren hun artikelen te laat inleveren...

KOMT ER NOG WAT LEUKS VOOR DSiWARE?

Nu de DSi een dik jaar op de markt is, en de bijbehorende dienst om DSiWare te downloaden dus ook langer dan een jaar bestaat, mogen we toch wel concluderen dat deze dienst ons vooralsnog erg weinig heeft opgeleverd.



Tuurlijk, Mario vs. Donkey Kong was leuk, sommige van de Art Style-puzzelspellen zijn vermakelijk, en dat gratis tekenfilmprogrammaatje Flipnote Studio is zelfs briljant. Maar qua downloadable spelletjes is er op, bijvoorbeeld, de iPhone/iPod toch veel meer en veel leuker spul te krijgen, en meestal gratis of tegen een fractie van de prijs die je voor gelijksoortige software op de DSi betaalt.
Komt daar nog verandering in? Voorlopig niet, vrezen we.
We hebben echt lang en hard gezocht naar aankondigingen van potentieel leuke games, maar veel meer dan de dingen die op Apple's handhelds al goed werken, zoals Flight Control, Hero of Sparta en Bejeweled Twist, hebben we niet gevonden.
Nu komt Gameloft binnenkort nog wel met de DSi-exclusieve action adventure Legends of Exidia, en hebben we enige hoop gevestigd op het welslagen van Konami's puzzelspelletje Reflection (zie screen boven), maar daar houdt het dan ook wel weer mee op.
Conclusie: wil je een Nintendo DSi of Nintendo DSi XL (vanaf 5 maart in de winkel) aanschaffen voor de grotere schermen of de SD-kaart opening dan moet je dat vooral doen, maar doe het niet voor de downloadbare software.



MEGA MEGA MAN VERZAMELING KOMT NAAR DE DS

Vroeger was een nieuwe Mega Man nog iets om naar uit te kijken. Tegenwoordig niet echt meer, behalve natuurlijk als het een oude Mega Man game betreft. Of, beter nog, een verzameling van oude Mega Man games.

De onlangs voor de DS aangekondigde Mega Man Zero Collection zal alle vier de delen bevatten die in de Mega Man Zero serie voor de GBA zijn verschenen.
Dat is goed nieuws omdat dit behoorlijk goede games waren. Alleen al omdat ze niet draaiden, zoals in de EXE-deeltjes, om RPG-geneuzel maar, zoals in de old school Mega Mannen, om actie, springen, schieten, power-ups en gekke eindbazen.
Tel daarbij de onlangs verschenen old school topper Mega Man 10, en onze oude Mega Man liefde bloeit weer helemaal op!



REVALIDEREN MET HET Wii-BOARD WERKT WÈL...

Dat je van het gekloot en gewiebel op een Wii-Board fitter wordt, daar geloven wij geen barst van. Dat zou wel erg gemakkelijk zijn. Ook veel fitness goeroes zien er niet veel in. Medici zijn echter wel verdomd happy met het apparaat. En dan vooral om in te zetten bij de revalidatie van slachtoffers van bijvoorbeeld een hersenbloeding of een zwaar ongeluk. Het blijkt dat het Wii-board net zo goed werkt bij het uitvoeren van balans- en stapoefeningen als de medische apparaten die ze nu gebruiken. En laten die nu minimaal 20.000 dollar kosten...





JAN

2010 NU AL BETER DAN 2009

'Achteraf kijk je een koe in de kont', luidt een oud Spanbroeker spreekwoord. Oftewel; na afloop is het makkelijk praten. Dat klopt als een bus, want pas na afloop kun je de dingen in perspectief zien.
Terugkijkend op 2009 kunnen we concluderen dat het een goed gamejaar was; niet fenomenaal maar goed. Resident Evil 5, Assassin's Creed II, Uncharted 2, Super Mario Bros. Wii, Modern Warfare 2... stuk voor stuk topgames (al lopen zelfs daar de meningen over uiteen maar daar heb ik even maling aan, dit is tenslotte MIJN commentaar).
Toch lijkt 2010 nu al een beter gamejaar te worden! Als ik kijk naar de titels die ik nu al heb kunnen spelen of gepresenteerd heb gekregen, dan mogen we ons erg gelukkig prijzen. God of War III, Bayonetta, Metro 2033, Darksiders, Red Dead Redemption (zie screen), BioShock 2, Mafia II, Alan Wake, Final Fantasy XIII, Bad Company 2, Gran Turismo 5, Splinter Cell: Conviction... en dan heb ik 't alleen nog maar over de eerste helft van 2010!

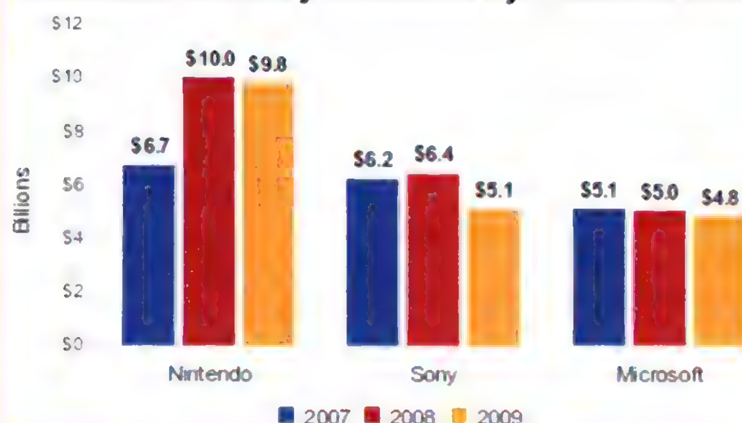


Ook de iets minder grote titels (vul zelf maar in) lijken vermakelijk, onderhoudend en opvallend goed te worden. En dan zijn er altijd nog de verrassingen; titels die onverwacht aangekondigd worden en binnen een paar maanden verschijnen. Of games waarvan je dacht dat ze nog minstens een jaar ontwikkeling nodig hadden en dan toch opeens, ploef, een releasedate krijgen die dichterbij is dan je denkt.
Waar ik wel een beetje bang voor ben, zijn de grillen van de consument. BioShock 2 verdient het bijvoorbeeld om door complete volkstammen gespeeld te worden maar pakt de massa de game ook op? Alan Wake is bij veel mensen van de radar verdwenen, maar geloof me nou: dat wordt echt een supersfeervolle game. En cowboys schijnen minder cool te zijn dan bendeleden maar mensen, mensen; Red Dead Redemption wordt echt een Wild West meesterwerk!
Wees dus niet zo koppig, neem een extra krantenwijk, koop al dit prachtigs en laat de game-industrie weer floreren als nooit te voren.
Dat het een episch gamejaar mag worden met kwaliteit in overvloed!

SONY, MICROSOFT EN NINTENDO NOG NIET FAILLIET

Het veel vertelde jubelverhaal dat het o zo goed gaat met de game-industrie en dat de crisis geen vat krijgt op de consolefabrikanten, lijkt niet helemaal waar als je naar onderstaande charts kijkt.

Uit de meest recente cijfers blijkt dat alle drie de hardwareplatformen een minder jaar achter de rug hebben met minder inkomsten dan het jaar ervoor.
Toch bedriegt de schijn een beetje. Zo zijn de mindere inkomsten van Nintendo en Microsoft vooral veroorzaakt doordat hun respectievelijke consoles goedkoper werden en dus minder geld in het laatje brachten. Ze verkochten er echter meer dan het jaar er voor.
En bij Sony kun je de forse dip van 1 miljard dollar vrijwel geheel wijten aan het feit dat mensen geen PS2-games en geen PS2's meer kopen en in de jaren er voor wel. Plus dat de PS3 in prijs omlaag ging.
We hoeven dus nog niet bang te zijn dat de drie binnenkort failliet zullen gaan.



MAFSTE GADGET VAN DE MAAND

BigBen interactive heeft weer wat nieuws: de Cyberbike voor de Wii.



De Cyberbike is een heuse hometrainer waarmee spelers op achttien verschillende locaties over de hele wereld mogen gaan fietsen. Wie na de Guitar Hero set, de Beatles Rock Band set, de Wii Fit plate, het Tony Hawk skateboard, de DanceDanceRevolution mat en de berg stuurtjes, lightguns en andere accessoires nog ruimte over heeft in z'n gameroom, kan zich van zijn ecovriendelijke kant laten zien: al fietsend ruim je het afval langs het parkoers netjes op.
Je moet er maar op komen.

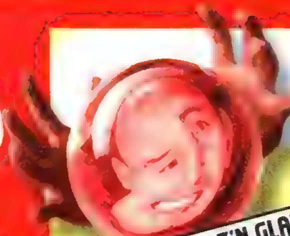
WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Sony had ons onlangs uitgenodigd om met 256 journalisten tegelijk online MAG te spelen.
- Nu heeft de Powerspy niet echt een hekel aan zijn collega's, maar 256 gelijkgestemde gamenerds bij elkaar... MAG het ook een onsje minder zijn.
- Niet voor niets dat de game straks online gespeeld wordt!
- Overigens zat de bij ons zeer bekende Skate ook in het vliegtuig. Althans, als hij op tijd was geweest. Want dat was hij niet.
- Gelukkig voor Skate MAG hij bij de KLM veel en werd hij op de volgende vlucht naar Londen gezet.
- Dan MAG je dus van geluk spreken.
- Filmregisseur Peter Jackson zegt momenteel meer van games te houden dan van films. Zo speelt hij zeer regelmatig Modern Warfare 2.
- Hij voelt zich zelfs zo op z'n gemak in de gamewereld dat hij er over denkt een eigen game te gaan maken in plaats van een film.
- Alsof hij de laatste tijd zoveel films gemaakt heeft...
- Het gerucht gaat dat de nieuwe zwiep-controller van Sony 'Arc' gaat heten. Terwijl de Powerspy 'Dildo met de rode knop' veel treffender vond.
- Vreemd genoeg was Sony het daar niet mee eens.
- De 'Arc' is trouwens wel uitgesteld van lente 2010 naar herfst 2010.
- Sorry, dames.
- Microsoft is in vergevorderde onderhandelingen met de Amerikaanse sportzender ESPN over het uitzenden van wedstrijden via Xbox Live.
- PU-baas Niels hoopt dat de deal of niet doorgaat of zich alleen tot de VS beperkt, want als de NBA, NFL, NHL en MLB straks live te zien zijn in ons landje, dan komen Jeroen en JJ niet meer naar hun werk.

POWERSPY

- Volgens de Venezolaanse president Hugo Chavez zorgt de PlayStation 3 voor kapitalisme en agressie.
- Nou, wat dacht hij dan, dat Sony een liefdadigheidsorganisatie was...
- Feest in Vietnam: de gamers konden daar deze maand voor het eerst de PS2, PSP en PS3 kopen.
- De Powerspy was best jaloers op deze Aziaten. Die kregen gewoon drie hardware launches op één en dezelfde dag.
- Zo ra, welke game stootte Modern Warfare 2 in januari eindelijk van de eerste plek in Engeland. De Powerspy weet vrijwel zeker dat je het niet raadt, zonder het verhaaltje van Jan hiernaast te lezen.
- Het is namelijk de dansgame van Ubisoft: Just Dance.
- De Powerspy weet ook precies hoe dat zo is gekomen. Al die chicks werden namelijk zo gek van hun vriend die alleen nog maar aan het fraggen was in MW2, dat ze eisten dat ze Just Dance kregen om het leed enigszins te verzachten.
- Zie je het voor je: al die gasten die uren voor de TV zitten te wachten tot hun wijfie eindelijk eens is uitgedanst... wetende dat 50% van de vrouwen in Engeland overgewicht heeft en 90% van hen niet fatsoenlijk hun lichaam kan laten bewegen.
- De zwaar geflopte MMO Hellgate krijgt mogelijk een tweede leven dankzij de nieuwe publisher HanBitSoft die de game overnam van Namco Bandai.
- Om het geheugen even op te frissen: Hellgate is gemaakt door Bill Roper, de man die bij Blizzard wegging omdat hij dacht dat hij zelf een veel betere MMO kon maken.
- Hij zat er echt maar een heeeel klein stukje naast.
- Activision blijft doorgaan met DJ Hero. De game en bijbehorende draaitafel mochten dan wel niet de deur uitvliegen, de mensen die het spel kochten, downloaden zich legaal wel helemaal suf. En geld is geld.
- Er komt dus een DJ Hero 2.



JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

HOE HELDER IS DIE GLAZEN BOL VAN JAN EIGENLIJK?

Zoals vaste PU lezers weten, doet Jan in Opnieuws iedere maand een voorspelling aangaande een game gerelateerd onderwerp. En omdat hij inmiddels een jaar bezig is met z'n gebazel, leek het ons hoog tijd dat de man zich eens publiekelijk verantwoordde. Heeft ie er nou kijk op, of lult die gast elke maand compleet uit z'n nek? Janmanda geeft zelf het antwoord.

PU 183: **"Relic en THQ kondigen zomer 2009 Homeworld 3 aan."** Bevestiging voor die stelling is er niet. Toch denk ik nog steeds dat Relic aan Homeworld 3 werkt.

PU 184: **"Deus Ex 3 ziet op zijn vroegst Q1 2010 het licht."** Puntje voor mij. Eidos had in eerste instantie eind 2009 als releasedatum gecommuniceerd, maar zelfs Q1 2010 gaat het niet worden. Ik denk eerlijk gezegd dat we blij mogen zijn als ie eind 2010 haalt.

PU 186: **"God of War III voor PS3 en Alan Wake voor de Xbox 360 verschuiven naar Q1 2010."** Uitgekomen! Met dien verstande dat Alan Wake nog twee extra maanden is doorgeschoven.

PU 187: **"Voor Operation Flashpoint: Dragon Rising wordt herfst 2009 genoemd. Amazon.com heeft de game op 30 september gezet. Ik voorspel dat de game nog wel wat gaat slippen."** Mijn voorspelling is... opnieuw uitgekomen! De release werd uiteindelijk half oktober.

PU 188: **"Een aantal toppers die niet speelbaar waren op de E3, zullen dat wel zijn tijdens de Game Covention in Keulen. Ik denk hierbij aan een Max Payne 3, Dead Rising 2 en StarCraft 2."** Hier had ik deels gelijk. StarCraft 2 was in Keulen inderdaad speelbaar, maar Dead Rising 2 en Max Payne 3 niet. Diablo 3 en een aantal andere games die niet speel baar waren op E3, kon je in Keulen wel spelen.

PU 189: **"Na de zomer zullen de PlayStation 3 slim modellen de winkels in gereden worden."** Ja, ja... in september lag het nieuwe, afgeslankte model in de winkels!

PU 190: **"StarCraft 2 komt eerste helft 2010 uit."** Die hou ik nog even open. Ik hoop nog steeds op een zomerrelease maar je weet het nooit met Blizzard.

PU 191: **"Take Two Interactive beweert naast BioShock 2, Red Dead Redemption, Mafia II en Max Payne 3 in 2010 ook nog LA Noir en de PS3-exclusive Agent uit te gaan brengen! Een volstrekt onhaalbare kaart!"** Tja, als ik al het gemor rond Rockstar/Take Two hoor (werkdruk, ex werknemers klappen uit de school) dan voel ik mij gesterkt in deze voorspelling. Ik til 'm dan ook graag 2010 in en kom daar eind 2010 op terug. Vooral LA Noir en Agent zie ik voorlopig echt niet uitkomen.

PU 192: **"De PR-baas van Nintendo UK voorspelt dat Wii Fit Plus de nr. 1 positie in de overall charts gaat halen vlak na de feestdagen. Ik voorspel dat Call of Duty: Modern Warfare 2 daar dik overheen gaat, al zal Wii Fit Plus zeker in de top 3 dan wel top 5 eindigen."** Deze tel ik ook voor mij! Modern Warfare 2 is alles en iedereen voorbijgestreefd en wist ook Wii Fit Plus lange tijd voor te blijven. Uiteindelijk wist Wii Fit Plus in de derde week van januari wel boven MW2 uit te komen maar kwam niet op de eerste plek (dat was toen Just Dance). MW2 is inmiddels de op drie na bestverkochte game in Engeland aller tijden!

Conclusie: We geven het niet graag toe, maar het heeft er alle schijn van dat onze Jan ergens een behoorlijk betrouwbaar glazen bolletje op de kop heeft getikt. Het is dat ie alleen verstand van gamen heeft, anders zouden we 'm zo ons geld toevertrouwen op de aandelenbeurs.

BOOM-SHAKA-LAKA NBA JAM NAAR DE Wii!



NBA Jam was een oersimpel en totaal onrealistisch maar toch ook verschrikkelijk verslavend basketballspelletje dat ons in het 16-bits tijdperk vele onvergetelijke multiplayer avondjes heeft bezorgd.
Dus doet het ons plezier op deze pagina's even te melden dat er een vervolg voor de Wii aan zit te komen. Om te garanderen dat die game net zo leuk wordt als de voorgangers, heeft EA de oorspronkelijke ontwikkelaar Mark Turmell aangesteld als 'senior creative director' van het project.
Dat nieuws ondersteunt onze verwachting dat het weer gezellige avondjes gaan worden, met die nieuwe NBA Jam. Maar er wat moois van, Mark!

GAAT INAZUMA ELEVEN OOK IN EUROPA SCOREN?

Level-5 scoort wereldwijd erg goed met Professor Layton, dus leek het deze Japanse ontwikkelaar interessant om ook een van hun andere, in eigen land al populaire, franchises eens buiten Japan te lanceren. Deze franchise heet Inazuma Eleven, en is een mengsel van een RPG en een voetbalspel voor de Nintendo DS. Gezien de populariteit van de voetbalsport in onze contreien, heeft Level-5 besloten de game allereerst in Europa te lanceren, hetgeen in de tweede helft van 2010 plaats moet gaan vinden. We zijn benieuwd of de voetbal-RPG het succes van professor Layton hier kan evenaren!

"IK DENK MEER EN MEER AAN EEN EIGEN, ZELFGEMAAKT GAME, WANT DE WERELD VAN COMPUTERGAMES WORDT ECHT STEEDS INTERESSANTER VOOR ME."

Eindelijk spreekt Peter Jackson begrijpelijke taal.

TIJD VOOR EEN NIEUWE HARDCORE NINTENDO-CONSOLE?

Het gaat uitstekend met de Wii, althans voor Nintendo. De console verkoopt nog steeds goed en de games van Nintendo zijn zeer gewild. Dit in schrille tegenstelling tot de producten van de third parties, zeker als het om hardcore games gaat. Ubisoft stelde daarom onlangs hun verwachtingen omtrent Red Steel 2 bij en andere publishers deden dat eveneens met betrekking tot hun support voor de Wii.

Is het niet onderhand tijd voor Nintendo om een nieuwe hardcore HD-console te lanceren, kun je je gezien bovenstaande afvragen. Eentje waar ze zelf ook weer volop Metroids en Zelda's voor gaan maken. Eentje puur op gamers gericht. Want face it, de oude Nintendo-fans balen ook van 80% van het aanbod op de Wii. Waarom houden ze de Wii niet puur voor de casual gamer en zetten daarnaast een lekker ouderwetse Nintendo-gamemachine neer voor de fans? We vroegen Jurjen en Jan naar hun mening.



Jurjen: Ik denk dat het probleem van de Wii niet in de hardware maar in de software schuilt. Nintendo-fans kopen een Nintendo-console om de games van Nintendo te kunnen spelen. En terecht, want die software biedt een constante kwaliteit en originaliteit waar andere ontwikkelaars maar moeilijk aan kunnen tippen.
Probleem is dat Nintendo de Wii-games de laatste jaren niet langer voor de fans maar - vooral - voor nieuwkomers heeft gemaakt. En daar zijn die fans terecht door teleurgesteld.
Het enige wat Nintendo kan doen om de zaken op dit vlak recht te zetten, is het uitbrengen van meer software voor de trouwe fans. Het uitbrengen van een tweede console zal alleen betekenen dat ze naast de Wii ook een grote flop op de markt hebben. En daar schiet niemand iets mee op, zelfs de third parties niet.
Die third parties mogen trouwens ook wel eens in de spiegel kijken, in plaats van Nintendo maar voor elke flop verantwoordelijk te houden. Zou het bijvoorbeeld niet zo kunnen zijn dat het gebrek aan belangstelling voor Red Steel 2 (zie screen) vooral te maken heeft met de belabberde kwaliteit van de voorganger?





Jan: Ik denk niet dat Nintendo dit snel zal doen. De hardcore Nintendo gamer is grotendeels al afgehaakt; die haakt sporadisch alleen weer even aan in het geval van toppers als Super Mario Galaxy 2, Metroid: Other M en een nieuwe Zelda. Al zullen ze Nintendo nooit definitief in de ban doen, daarvoor gaat hun liefde te diep.
Anderzijds maakt Nintendo gewoon veel meer geld met casual games dus waarom zouden ze zich opnieuw op de hardcore markt storten?
Nintendo brengt ieder jaar nèt genoeg titels uit om die ouwe fans nog te binden; als een dealer die zijn junks vlak voordat ze het loodje leggen toch weer van een shot voorziet. Die hardcore titels zijn verder puur voor het imago van Nintendo. De boekhouders van Big N halen er hun schouders voor op en tellen grijnzend de verkochte Wii Fit en Wii Sports Resort exemplaren.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Onderzoek wijst uit dat je van te veel zitten dood kunt gaan.
- Zouden Nintendo, Microsoft en Sony daarom de Wii en die nieuwe controllers hebben uitgevonden?
- Uncharted 3 gaat ook uitkomen. Nu is dat geen nieuws op zich, zelfs een ongeboren baby kan dat weten. Het opvallende is meer de releasedatum die men aan het spel linkt.
- Die zou wel eens op begin 2011 kunnen liggen. Dat zegt Nolan North, de stem van Drake, die op zijn site meldt dat hij het in 2010 erg druk heeft omdat er aan vervolgen van Uncharted 2 en ook Assassin's Creed 2 gewerkt moet worden.
- Het vooroordeel is weer eens bevestigd. De film Streetfighter is verkozen tot slechtste film van het jaar. Van de critici kreeg de film gemiddeld een 04 uit 100.
- Er is inmiddels meer dan zeventien miljard uur op Xbox Live rondgehangen. Met de nadruk op rondgehangen, want heel wel mogelijk zijn niet alle zeventien miljard uren actieve uren.
- De Powerspy wil het eigenlijk niet uitrekenen, maar het is vrij erg als je weet dat er dik dertig miljoen Xbox 360 bezitters zijn. Dan is er flink wat... uuh... rondgehangen.
- Kun je nagaan hoeveel het zou zijn geweest als die 360's niet af en toe op rood sprongen.

NINTENDO GAAT IN 2010 WAT MEER VOOR DE HARDCORE

Uit bovenstaand verhaal kun je afleiden dat Nintendo het voor de typische PU-lezer met een Wii best wel een beetje verknald heeft. Dingen als Animal Crossing, Wii Music, Wii Fit Plus, Wii Sports Resort... dat zullen voor de meesten van jullie toch niet de redenen zijn geweest om zo'n Wii in huis te halen. Wordt 2010 een beter jaar voor de Wii-bezitter met een hardcore hart? Ja, dat wordt het, durven we nu al te stellen.

Dat komt omdat Nintendo of Europe alleen al in de eerste helft van 2010 drie titels gaat uitbrengen met de interessante, veeleisende gameplay, gelikte graphics, buitenaardse omgevingen, heftige taferelen en torenhoge monsters waar jullie en wij zo van houden. We hebben het dan over de nieuwe Sin & Punishment, Monster Hunter Tri en Metroid: Other M.
Of de tweede helft van 2010 net zo interessant wordt weten we niet, al is 't vrijwel zeker dat Super Mario Galaxy 2 in die periode gaat verschijnen, en natuurlijk zit de volgende Zelda er ook nog aan te komen.
Of de omslag genoeg zal blijken om het geschade vertrouwen van fans te herstellen weten we ook niet, wat niet wegneemt dat het ons deugd doet op dit front ook weer eens wat positiefs te kunnen melden.
Mede door interessante releases van third parties, zoals Silent Hill: Shattered Memories, No More Heroes 2, Tatsunoko vs Capcom, Red Steel 2 en Rune Factory: Frontier, hoeft de typische PU-lezer met een Wii zich de eerste helft van 2010 in elk geval niet te vervelen.







POWERSPY

- Ken je het verhaal van Mass Effect dat een trilogie zou worden... dat werd het dus niet. Volgens Bioware, de developer die 421 games tegelijkertijd maakt, liggen er nog heel veel meer deeltjes in het verschiet.
- Wat Jan, Wouter en Steven helemaal niet erg vinden.
- Wat is nu de moraal? Dat als iemand zegt dat zijn game een trilogie gaat worden, dat alleen maar betekent dat er op z'n minst drie games in de serie zullen komen...
- Ja, de ongeschreven wetten van de game industrie zijn logisch.
- Sony vindt dat 2010 het jaar van PlayStation Network moet gaan worden. We moeten nu echt gaan groeien.
- Tip van de Powerspy: flikker die videodisco genaamd Home eruit, en focus je op een maximale ondersteuning van de games. Is wel zo prettig namelijk als je alles vanaf dag één goed kunt spelen.
- De regering van Zuid-Korea heeft gemeld dat virtuele cash evenveel waarde heeft als echt geld.
- Blijkbaar is deze melding nog niet bij iedereen doorgedrongen, want het baliepersoneel van Korean Air stond de Powerspy vrij dom aan te kijken toen hij zijn ticket naar Seoul wilde betalen met een aantal mooie zwaarden uit World of Warcraft.
- Crysis 2 zal zich gaan afspelen in New York City.
- De Powerspy maakt het geen hol uit waar die game zich afspeelt, of was het Stampersgat of Spanbroek, als het maar speelbaar is op een spelcomputer die je ook echt in een winkel kunt kopen.
- Een studie toont aan dat kids als ze niet op school zitten, eten of slapen, de rest van de tijd vrijwel voortdurend online zijn; hetzij op een console, dan wel telefoon of PC.
- Voordeel daarvan is dat ouders niet zo ver meer hoeven te zoeken als hun kind weg is.
- Dat je zit te gamen en er opeens middenin een potje MW2 in je oor via de chat wordt geschreeuwd: "Jantje, kom je eten!"

NIEUWE COD SPEELT NA WO II

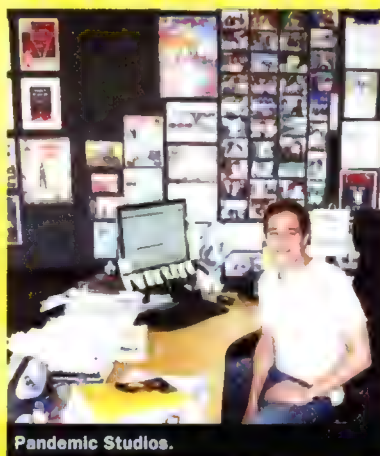
JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

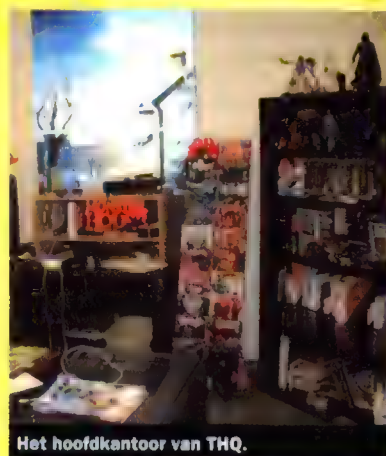
Ik voorspel dat de nieuwe Call of Duty, gemaakt door Treyarch, zich zal afspelen ten tijde van de Koude Oorlog, dus na WO II. Vooral de guerrilla oorlogen tijdens de jaren zestig en zeventig zullen centraal staan.
Het feit dat de ontwikkelaar bezig is met het licenseren van Vietnamese, Cubaanse, Afrikaanse en Russische muziek hint duidelijk in die richting.



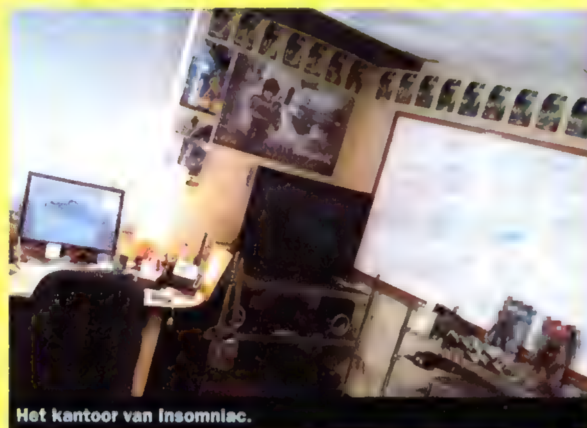
DEVELOPERS ZIJN OOK LIEFHEBBERS

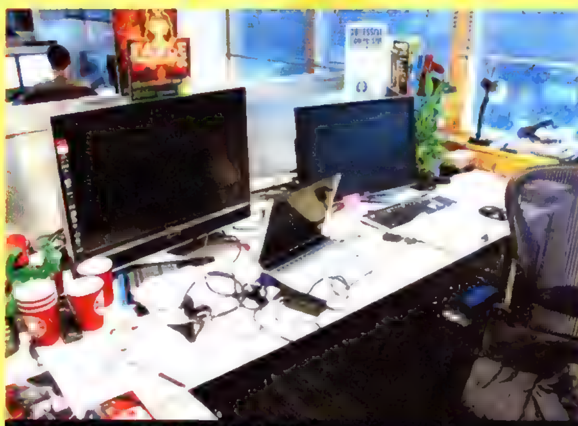
We weten het niet zeker, maar we hebben het vermoeden dat de gemiddelde PU-lezer op zijn bureau of in zijn kamer her en der best wel wat figurines en coole gameposters heeft staan en hangen. Als vrienden menen dat je daardoor een ongehoorde nerd bent, laat ze lekker lullen; ze weten gewoon niet beter.
Dat wij ook gek zijn op die shit, kun je lezen op pag 34 maar ook bij de developers thuis stikt het van die vette poppetjes. Kijk maar naar een paar foto's van de werkkamers en bureaus van een aantal bekende developers.

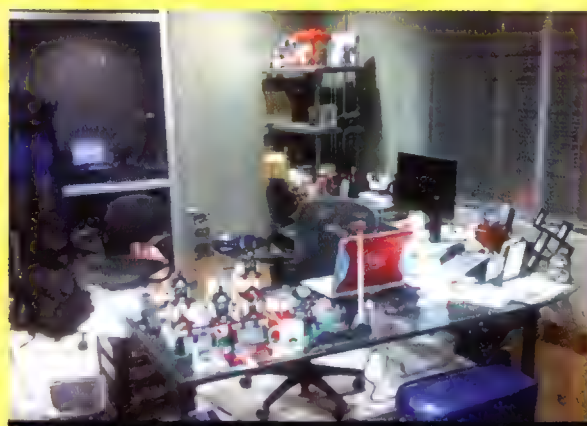

Pandemic Studios.


Het hoofdkantoor van THQ.


Thuis bij Randy Pitchford - Gearbox.
(Brothers in Arms, Borderlands)


Het kantoor van Insomniac.


De werkkamer van Peter Molyneux.


Het kantoor van Neversoft.

COMMENTAAR


JJ

CASUAL GAMES TOCH GEEN CASH COWS



De hoop van veel developers en uitgevers dat casual games dé cash cows van deze tijd zouden worden, lijkt langzaam te vervliegen. Dat bleek vooral de laatste weken toen verschillende publishers onafhankelijk van elkaar aangaven dat ze voortaan minder tijd en geld aan casual games zullen besteden en (weer) meer tijd en moeite in de oude, vertrouwde hardcore stuff gaan stoppen. Want wat blijkt: het is niet zo makkelijk om casual spelletjes te maken die goed verkopen. Toen Nintendo een paar jaar terug de wereld hun DS en Wii voorschotelde, lachte iedereen ze vierkant uit. De meeste journalisten zagen de hardware al bij voorbaat mislukken (geen HD, kiddy, gamen met een stokje) en publishers keken vooral de kat uit de boom.
Toen die shit echter als een malle begon te verkopen, sprong iedereen op de kar. Want wat Nintendo kon, dat konden zij toch ook? Makkelijk toch, zo'n schijf voldouwen met malle, simpele, kleurige, kiddy, minigames? Makkelijk toch, muziekspellen maken met alle mogelijke instrumenten en cartridges volproppen met games voor senioren en spellen waar je fitter van wordt? De afgelopen twee E3's werd je er echt dood mee gegooid. Persconferenties van de voorheen 'hardcore fabrieken' EA, Ubisoft en Activision gingen voor de helft over casual meuk. Sony en Microsoft deden er ook volop aan mee. Soms had je het idee als hardcore journalist dat je er niet meer toe deed. Oké, jij schreef voor een doelgroep die inderdaad ook spelletjes kocht, maar die casual markt, die was pas interessant. Als je die voor je kon winnen, dan had je het gemaakt. Inderdaad, 'als'. Want de publishers hadden, verblind door dollartekens, op twee dingen niet gerekend. Ten eerste dat de casual markt vele malen moeilijker te veroveren is dan de hardcore markt. Casual gamers spelen games omdat ze dat 'wel eens' leuk vinden. Voor de lol. Wij omdat we niet zonder kunnen. Is nogal een verschil. En dus bleken die casual fokkers met een of twee games per jaar happy te zijn. Terwijl de publishers dus als een dolle de producten op de markt flikkerden. Tweede probleem zat 'm in de kwaliteit. Publishers waren van mening dat casual gamers met een mindere kwaliteit genoegen zouden nemen, en dat bleek niet het geval. De games van Nintendo verkochten als een dolle en een incidentele game van een third party developer ook wel, maar de rest bleef kansloos in de bakken van de winkels liggen. Conclusie: casual games maken is een vak en doe je er niet even bij. Een fout die iedereen ook al maakte toen men na het succes van World of Warcraft als een gestoorde op de MMO's dook. Daarom hebben Activision, EA, Ubi en al die andere publishers besloten zich weer te gaan focussen op wat ze goed kunnen: hardcore games maken. En dan met name in de genres waar ze altijd al in uitblonken.
EA is goed in sportgames, en dus bouwen ze dat uit. Activision/Blizzard wil vooral blockbusters maken en hebben bewezen dat ze dat met Modern Warfare 2, WoW en straks StarCraft 2 uitstekend kunnen. En Ubi gaat zich weer richten op de Ghost Recons en Splinter Cells van deze wereld en wat minder op Laura's Passie en spellen met maffe konijnen.
Het werd tijd ook!!!

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Een lek in de Halo Reach bèta in de VS toont de 'Murder mode'.
- Dat klinkt de Powerspy bijkans 'vliegveld-goed' in de oren.
- Dus: een poll in de VS toont aan dat 20% van de mannen afgelopen jaar gedumpt is omdat ze te veel games speelden...
- Wat dat betreft komt het uitstel van de dildo met de rode knop van Sony wel op een heel verkeerd moment.
- Aan de andere kant: deze cijfers geven ook aan dat 80% van de vrouwen het dus helemaal geen probleem vindt als hun vriend alleen maar zit te gamen en totaal geen tijd aan haar besteedt.
- En of dat nu zo'n goed teken is...
- De Powerspy vindt het echter wel zo fair om dan ook even te onderzoeken hoeveel gasten hun chick dumpen omdat ze de hele tijd Desperate Housewives zit te kijken en SingStar te blèren.
- Als het zo doorgaat, staat de fervente gamer niks anders te doen dan maar van de mannenliefde te worden. Geen gezeik en je hebt altijd iemand om mee te co-oppen.

BLIZZARD ÍETSIEPIETSIE MEER WAARD GEWORDEN...

De baas van Activision, Bobby Kotick, staat bekend om zijn grote mond. Als hij iets zegt of roept dan is het doorgaans geen voorgekookte slappe pr-hap.

Zo riep hij al eens dat Activision de PS3 maar eens links moest laten liggen als Sony de prijs niet snel omlaag zou brengen. Maar de opmerking die hij ooit maakte over Blizzard getuigde toch wel van het feit dat de man er soms ook he-le-maal naast kan zitten. Blizzard werd namelijk in 1995 door Davidson en Associates voor 7 miljoen dollar aangekocht. Belachelijk vond Kotick want Blizzard had niet veel meer dan Warcraft en die game bracht niet zo veel op.
Het probleem met een grote bek is vaak dat die waffel zich regelmatig tegen je keert. Want Activision kocht Blizzard in 2007 aan voor 7 miljard(!) dollar. Terwijl de WoW-franchise op dat moment 100 miljoen omzet deed, en nog steeds casht als een dolle. Belachelijk, hè, beste Bobbemans!



ENGELAND PAKT IMPORTEURS R4-KAARTJES HARD AAN

Dat de DS helemaal kapot gaat aan de handel in R4-kaartjes is algemeen bekend, maar in Engeland pakken ze die illegale shit inmiddels hard aan.

Mensen kopen geen DS games meer, maar gewoon een goedkoop kaartje met 50 spellen erop. Waarvan ze er dan 49 niet spelen. Trieste shit dus. Anyway, de industrie wordt er compleet gillend gek van en vraagt om zwaardere sancties van de politiek. En die lijken er nu te komen. In Engeland kreeg een handelaar die toegaf meer dan 22.000 cards te hebben geïmporteerd, een jaar cel.
Laten we hopen dat de beste kerel zijn DS en een paar van zijn eigen R4-cards mocht houden, dan heeft ie tenminste nog wat te doen achter de tralies.



R4-kaartje: enkele reis naar de cel.

PRINCE OF P
THE FORGOTTEN SANDS

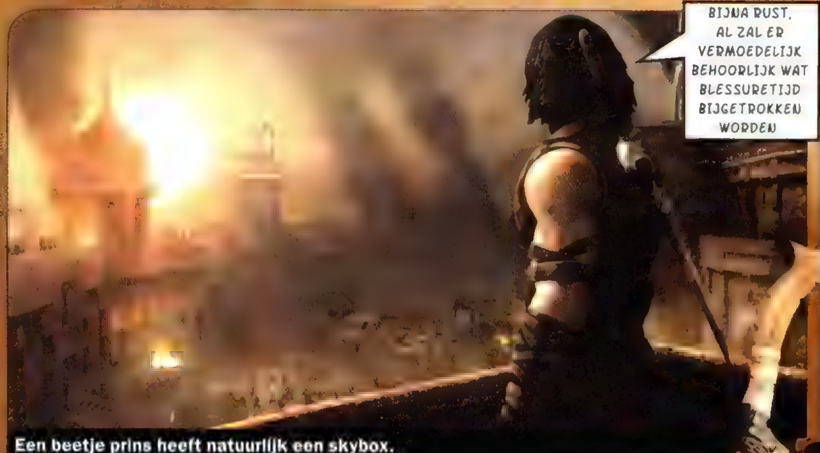
Met Prince of Persia: The Forgotten Sands wil Ubisoft terugkeren naar de oorsprong van de serie. Jan vloog naar het ijskoude Montreal voor de wereldwijde onthulling van de game, en wierp een eerste kritische blik op een spel dat in alles een ode aan The Sands of Time lijkt te worden.

Ubisoft heeft de schijn tegen. Om te beginnen komt Prince of Persia: The Forgotten Sands bijna gelijktijdig uit met de Jerry Bruckheimer/Disney spektakelfilm Prince of Persia: The Sands of Time. Die film is losjes gebaseerd op de gelijknamige game en het universum dat Ubisoft in 2003 met succes herintroduceerde. Ten tweede is het op zijn zachtst gezegd vreemd dat Ubisoft zo vlot na de handgetekende Prince of Persia game (2008) al met een nieuw deel komt dat juist weer volledig afwijkt van de stijl die met die laatste game was ingezet.
Het bleek aanleiding genoeg voor vele PoP-fans en volgers om al van tevoren allerlei meningen op internetfora te ventileren: 'The Forgotten Sands is een rush job' en 'The Forgotten Sands is een filmgame'. Met andere woorden: Ubisoft stond al bij voorbaat met 1-0 achter.

REMAKE?

Gelukkig kan ik beide bovenstaande stellingen grotendeels ontkrachten. The Forgotten Sands was namelijk al in de maak tijdens de ontwikkeling van de laatste Prince of Persia titel (die 'handgetekende') en de game heeft (gelukkig) niets met de film te maken. De enige overeenkomst is dat de Prince uit de game erg lijkt op de Prince uit de aankomende film.
Wanneer je de tijdslijn van de PoP-games in ogenschouw neemt, plaatst Ubisoft The Forgotten Sands tussen The Sands of Time en Warrior Within. Of dat verhaaltechnisch wel helemaal gaat kloppen, weet ik niet maar de gameplay sluit in ieder geval nauw aan op The Sands of Time, verreweg het populairste deel uit de franchise.
Sterker, wanneer het openingslevel gestart wordt in de vergaderruimte van de Montreal Studio, heb ik bijna het gevoel naar een remake van The Sands of Time te kijken.
De Prins bevindt zich deze keer in het Koninkrijk van zijn broer dat door een naburig land wordt aangevallen. Zijn gigantische paleis wordt aangevallen en een stortbui van pijlen en rotsblokken vliegt door de lucht. Het is allemaal zowat één op één overgenomen (voor zover mijn geheugen mij niet in de steek laat) uit The Sands of Time. Ook nu rent de Prins over een brug die halverwege instort ten gevolge van een inslaand rotsblok. Daarna volgen

> "EEN FRAAI EERBETOON AAN THE SANDS OF TIME."



Een beetje prins heeft natuurlijk een skybox.





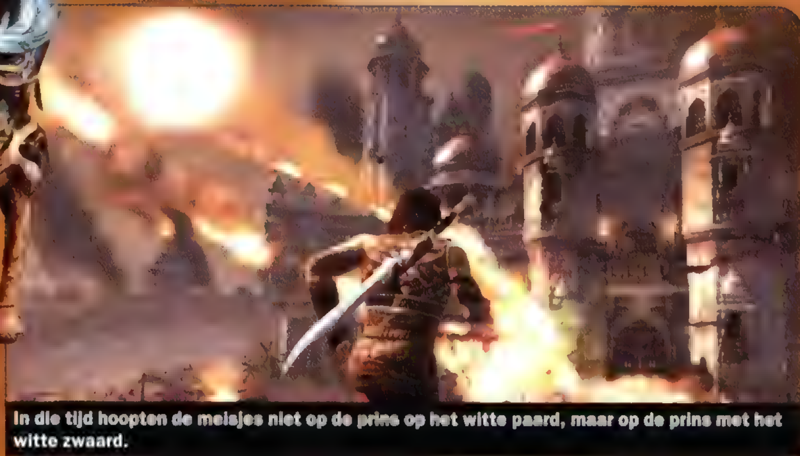
MET DANK AAN ASSASSIN'S CREED

The Forgotten Sands maakt gebruik van een doorontwikkelde Assassin's Creed engine en toont prachtige beelden. Vond je de steden in AC en AC II al mooi, wacht dan maar eens totdat je de Koninklijke vertrekken van het enorme paleis aanschouwt.
Doordat in AC complete steden in beeld moeten komen waar Altair/Ezio over de daken van A naar B rent, moest men daar zuiniger met de paardenkrachten van de consoles omspringen. In The Forgotten Sands zul je vaak een tijdje in één ruimte vertoeven maar is van backtracking niet of nauwelijks sprake. De ontwikkelaars kunnen dus helemaal los gaan met polygonen, texturen en andere smakelijke effecten die voor een heus grafisch spektakel zorgen. De prachtige tegeltjes en mozaïekjes die de muren sieren, de kleuren goud, wit en blauw in het interieur, de effecten die de natuurkrachten met zich mee brengen... het is bijna zonde dat het paleis grotendeels vernield is door The Sand Army. Ook de omgevingen zijn trouwens om je vingers bij af te likken.



ERSIA


Dat heeft ie gemeen met Wesley Sneijder: muurtjes passeert ie met gemak.


In die tijd hoopten de meisjes niet op de prins op het witte paard, maar op de prins met het witte zwaard.

wat bekende klim- en klauterperikelen en een gevecht met vijandelijke soldaten op de paleismuur.
"Dat hebben we bewust gedaan." lacht Graeme Jennings, producer van de game. "We willen gamers direct een idee geven van wat ze kunnen verwachten en dat dit een terugkeer is naar de gameplay van The Sands of Time. Tegelijkertijd hebben we natuurlijk een trits aan vernieuwingen en afwijkende gameplay, maar als je The Sands of Time leuk vond, weet je tijdens de eerste minuten al dat je hier aan het goede adres bent".

ZANDLEGER

Jennings wil niet zo ver gaan om de game een remake te noemen, eerder een re-imagination. Maar hij wil nog wel even iets anders kwijt: 'The Forgotten Sands is niet de game die bij de Disney film hoort. De film is geïnspireerd op onze games en niet andersom",




...N ZIET DE PRINS IN ZIJN GLORIE

benadrukt hij nog maar eens. "Dat dit misverstand op fora rondzingt, begrijp ik wel, en we zouden liegen als we beweerden geen gebruik te maken van de slipstream en de buzz die de film genereert, maar de game is volledig zijn eigen entiteit. Inhoudelijk hebben de twee niets met elkaar te maken."
Zolang ik de film niet gezien heb, geef ik Jennings het voordeel van de twijfel en laat de presentatie voor zich spreken. Gameplay zegt nu eenmaal meer dan honderd beloftes.
Terug naar de achtergrond. Het paleis van je broer wordt aangevallen en de Prins comes to the rescue. Natuurlijk gaat er iets gruwelijk mis. De vijand is duidelijk sterker en in een alles of niets poging grijpt je broer naar een eeuwenoud artefact dat grote krachten zou bevatten. Hierdoor ontketent hij The Sand Army die inderdaad de vijand verslaat maar ook het paleis overneemt.
De broer van de Prins wordt ook nog eens corrupt en het is aan jou om de wereld te redden.



MULTIPLATFORM

The Forgotten Sands vergeet geen enkel platform en de game verschijnt dan ook op alle moderne consoles en handhelds. De PC, PS3 en Xbox 360 versies zullen hetzelfde zijn en worden allemaal in Montreal gemaakt. De Wii, PSP en DS versies kennen hun eigen ontwikkeling, en zijn dan ook bij andere Ubisoft studio's ondergebracht.

DE KRACHT VAN DE NATUUR

Volgens Ubisoft is de game op te splitsen in twee componenten: platformacrobatiek en actie. Beide zijn vervolgens weer onder te verdelen in subelementen. Zo is de platform gameplay gelinieerd aan vertrouwde PoP ingrediënten: verraderlijke vallen, puzzels, het omzetten van hendels, wall runs, slingeren aan palen, getimed springen, klimmen via richeltjes en wat dies meer zij. Elementen die je vandaag de dag nog steeds terugziet in bijvoorbeeld een game als Uncharted. »



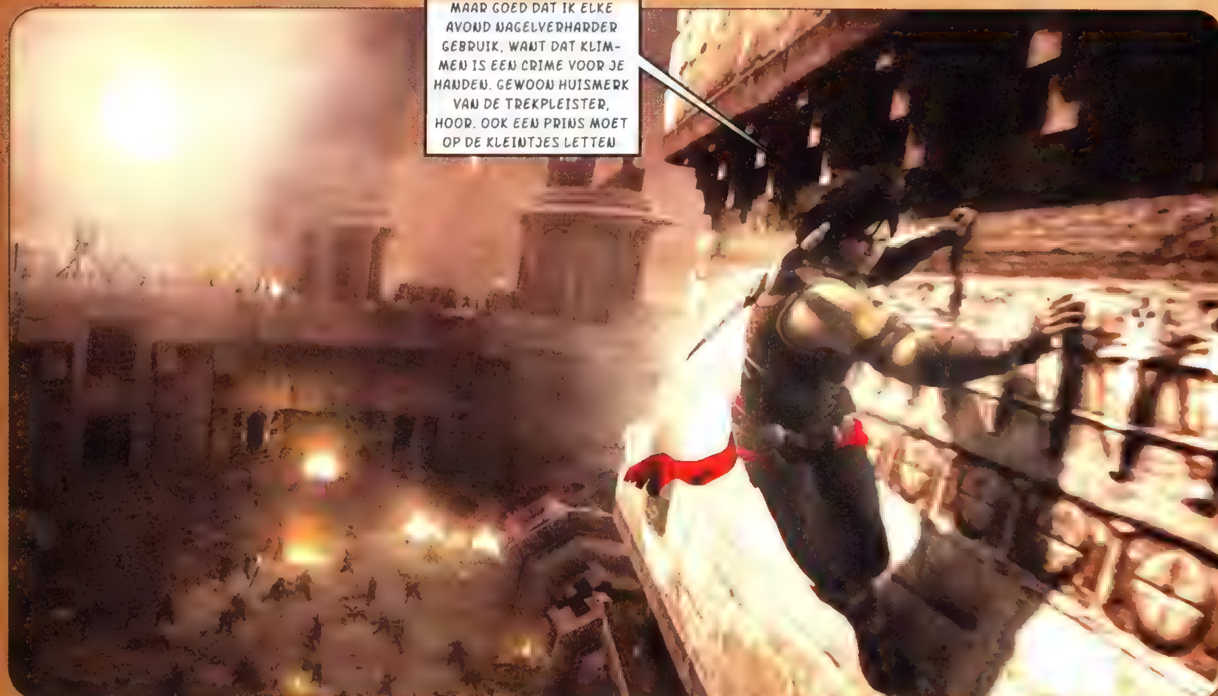
» Het klimmen en klauteren is weer van het hoogste niveau en hier schittert de game in al zijn (oude) glorie. De platformelementen waren altijd al ijzersterk maar voor The Forgotten Sands heeft Ubisoft de lat weer een stukje hoger gelegd. Gelukkig blijft het niet bij de bekende handelingen, dat zou iets te makkelijk zijn, maar breiden de makers de acrobatiek uit met zogenoemde 'natural powers'. Gaandeweg vergaart de Prins de krachten water, aarde, wind en vuur en kan hij deze tot drie à vier niveaus upgraden. De natuurlijke krachten zijn verweven met zowel de platform gameplay als de combat. Laat ik beginnen met die eerste.

HARD WATER

Een van de eerste powers die ik te zien kreeg, was 'Solidify', een kracht waarmee de Prins water tot stilstand kan brengen en het als het ware een vaste massa wordt. Verschillende waterspuwers in de muur laten een straal kletteren maar door 'Solidify' veranderen de stralen in palen waarmee je van A naar B kunt slingeren. Decoratieve watervallen kun je voorts op deze manier veranderen in muren waar je tegenop kunt klimmen om zo je weg te vervolgen. Interessanter wordt het wanneer je al slingerend, klimmend, springend en rennend moet switchen tussen 'Solidify' en 'Unsolidify'. Soms heb je een solide muur van water nodig om tegenaan te klimmen maar dat betekent dat ál het water in de omgeving hard wordt. Maar wanneer je even later naar een platform toe wil dat zich achter een waterval bevindt, dien je op het juiste moment deze waterkracht weer uit te zetten anders spring je tegen een harde muur van water op (in plaats van door de waterval heen naar het bewuste platform) en kun je de springpuzzel weer helemaal opnieuw doen.

(RE)WIND

Maak je een fout, dan kun je gebruikmaken van een oude bekende: de Rewind kracht, de enige Sand power van weleer die hergebruikt wordt. En hoewel je Rewind niet voortdurend kunt toepassen, is het toch fijn om tijdens een dodemanssprong weer snel even deze 'oude vriend' aan te roepen, terug te spoelen en een nieuwe poging te wagen. Jennings: "De platform gameplay zal spelers op het randje van hun stoel houden, ze worden voortdurend uitgedaagd. Misschien had de vorige Prince of Persia game dat wel te weinig." (Vermoedelijk doelde hij daarmee op Elika die je steeds van een wisse dood redde.)



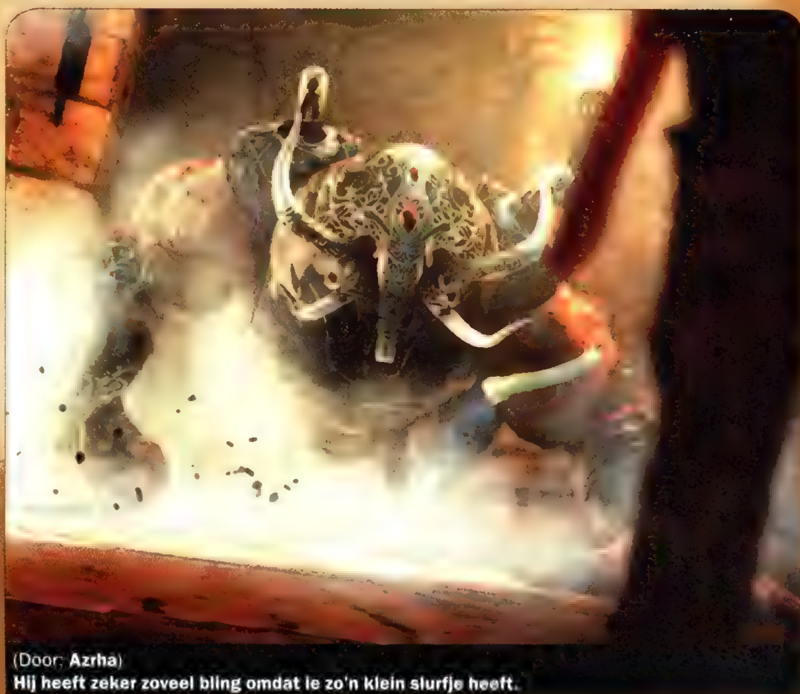
JORDAN MECHNER

De grote man achter Prince of Persia is natuurlijk Jordan Mechner die ooit de game bedacht die in 1989 door Brøderbund Software werd uitgebracht. **Prince of Persia** werd een gigantisch succes en een sequel volgde in 1993 onder de naam **Shadow of the Flame**.
Mechner maakte in 1997 het door de pers bejubelde adventure **The Last Express** dat commercieel echter keihard flopte.
In 2000 verkreeg Ubisoft de rechten van PoP en vroeg Mechner als externe designer en schrijver voor **The Sands of Time**.
Tijdens **Warrior Within** was Mechner reeds bezig met het schrijven van het script voor de Prince of Persia film. Bovendien kon hij zich niet vinden in de meer donkere, 'emo' stijl die de gameserie op leek te gaan. De samenwerking tussen Ubisoft en Mechner stopte dan ook resoluut.
Na de release van **Prince of Persia** in 2008 (de 'handgetekende' game) liet Mechner zich weer positief uit over de game waarbij hij met name zeer onder de indruk was van de afwijkende grafische stijl waar Ubisoft voor had gekozen.
Ook aan **The Forgotten Sands** werkte Mechner echter niet mee. De man is momenteel druk bezig met promotie van de film.



De acrobatiek en de platform gameplay in The Forgotten Sands is wat dat betreft inderdaad weer ouderwets pittig.
Een andere natuurkracht is die van de wind die vooral ingezet kan worden tijdens combat. De Dash power zorgt ervoor dat je een paar meter vooruit flitst en zo je vijanden verrast door ineens voor ze te staan en uit te halen met je zwaard (geen dolk deze keer). Maar je kunt ook een tornado oproepen die grote groepen skeletten ineens in een draaikolk van wind meesleurt.
Het leuke is dat je de windkrachten ook tijdens de platform gameplay kunt toepassen. Door tijdens een wallrun of een sprong de Dash toe te passen, lanceer je jezelf vliegensvlug naar het volgende platform.
Over de andere natuurkrachten werd slechts gesproken en kreeg ik niet te zien, maar je kunt zelf wel nagaan wat voor leuks je allemaal met Fire kunt doen.
Bovendien beloven de makers ook nog bepaalde handelingen waarbij je verschillende natuurkrachten moet combineren. En dan zijn er eveneens nog powers waarmee je beschadigde delen van het paleis in hun oude staat kunt herstellen. Denk aan een afgebrokkelde loopbrug of balkon die magisch herrijst zodat je deze weer kunt gebruiken om verder te komen.




(Door: **Azrha**)
Hij heeft zeker zoveel bling omdat ie zo'n klein slurfje heeft.


(Door: **Elessar1987**)
Gewapend protest tijdens de modeshow in Milaan.


(Door: **headup**)
Tsunamuur.

WAAR IS DE A.I.?

Zo enthousiast als ik ben over de platform gameplay van The Forgotten Sands, zo teleurgesteld ben ik in de combat. Ik zeg er meteen bij dat vanwege deze demonstratie de vijand "dumbed down" was, tenminste, dat was het commentaar van Ubisoft.
Wel aardig is dat de game meer vijanden tegelijkertijd in het scherm plaatst dan in welke PoP game dan ooit. Maar wat is er leuk aan vijftig skelettenkrijgers die vrijwel niets uitvoeren en heel lang over hun slagen of stoten doen?
De acties van de Prins zagen er overigens prima uit, maar ik mag toch hopen dat Ubisoft de kwaliteiten van de vijanden flink opschroeft. Nu was het alsof ze zich met volledige instemming lieten afslachten.
De Prins vecht met een (upgradable) zwaard, en dat is het. Geen extra wapens of foefjes. Wel kun je je aanvallen chargen. Door langer de slagknop ingedrukt te houden, laad je jouw klap als het ware op, waarna die met extra kracht op de vijand neerkomt. Maar nogmaals, als die vijand een beetje dom staat te toe te kijken en nauwelijks aanstalten maakt om jou te belagen, voelt het allemaal wat loos.



PRINCE OF PERSIA: THE MOVIE

Puristen stonden meteen al klaar om de film Prince of Persia: The Sands of Time af te serveren nog voordat er een trailer was vrijgegeven. Mijn indruk is dat het een pompeuze maar zeer vermakelijke avonturenfilm wordt waarbij elementen van de The Mummy, Pirates of the Carribean en Indiana Jones zullen samenkomen.
En Jake Gyllenhaal als Prins? Volgens mij gaat hij er prima mee wegkomen.
Trailer nog niet gezien? Surf dan naar:
www.youtube.com/watch?v=Z8EA7EbFX4k

LEVELBAZEN

Interessanter zijn dan ook de levelbazen en grotere vijanden die op verschillende momenten in de game hun opwachting maken. Diverse monsters, waarvan sommige wel dertig meter groot moeten zijn, Colossus style, kruisen je pad. Deze dienen allemaal met verschillende tactieken een kopje kleiner gemaakt te worden.
Tijdens de demo verscheen een middelgrote bul ten tonele die als een stier steeds op de Prins aan kwam stuiven. Door tijdig weg te springen, beukt het beest tegen de muur waardoor hij verdoofd raakt en jij hem met je zwaard te lijf kan. Op zich niets nieuws onder de zon, maar het beest was wel lekker agressief.
Ook aardig: tijdens zijn aanstormende run beukte hij de aanwezige vijandelijke skeletten als kegels omver.

EERBETOON

Nogmaals, bij Prince of Persia was de platform gameplay altijd al sterker dan de combat en na de eerste kennismaking met The Forgotten Sands lijkt dat opnieuw het geval te zijn.
Ik heb mijn hoop dan ook maar gevestigd op de metershoge, beeldvullende vijanden die me op papier worden beloofd en de wetenschap dat Ubisoft nog heel wat maandjes heeft om de A.I. te tunen.
Desondanks denk ik dat The Forgotten Sands een fraai eerbetoon aan de Sands of Time gaat worden waarbij tegelijkertijd geldt dat de nieuwe elementen de klassieke gameplay fris en uitdagend maken. Wanneer de combat uiteindelijk ook maar een beetje in de buurt komt van het niveau van de platform gameplay en de daaraan gekoppelde puzzels, staat niets een waardige comeback van de Prins in de weg...



PROFESSOR LAYTON EN DE LAATSTE TIJDREIS

Stel, je bent groot liefhebber van de Professor Layton-serie, en de Japanse versie van het derde deel in de reeks ligt verleidelijk te pronken op je bureau, met z'n geile hoesje. Wat doe je dan? Jurjen hoefde er niet lang over na te denken en is inmiddels al een aardig stuk op weg in de avontuurlijke puzzelporno van De Laatste Tijdreis.

Wat gaat er schuil onder de hoge hoed van professor Layton? Waarom wil hij die hoed nooit afzetten? Vanwaar zijn wapperende bakkebaarden? En waarom deelt de prof eigenlijk zo frequent een hotelkamer met zijn 'leerling' Luke? Het zijn van die vragen waar je als Layton-fan toch maar mooi even mee blijft zitten, zelfs als je de Doos van Pandora tot op de bodem hebt uitgeplozen.

SEKSUELE VOORKEUREN

Ja, De Laatste Tijdreis is het slot van de serie. In Japan zijn ze inmiddels alweer met een nieuwe Layton-reeks begonnen, maar die verhalen zijn prequels, die zich voorafgaan aan The Curious Village. Vraag me niet hoe de vork precies in de steel zit, het is een puzzel op zich. Alles wat met Layton heeft te maken kan wel een puzzel, een mysterie, iets wat voorlopig moet worden.

"DE MEESTE PERSONAGES, PUZZELS EN MYSTERIES OOIT."

Wellicht dat deze prangende vragen in het vervolgspel, De Laatste Tijdreis, worden beantwoord. Het is tenslotte niet alleen het derde maar ook het laatste deel in de professor Layton-serie.



Zo belooft De Laatste Tijdreis opheldering te bieden over de seksuele voorkeuren van professor Layton. We zien hem namelijk daten met zijn grote liefde Claire, een dame van respectabele leeftijd.
Wel een zucht van verlichting waard, dacht ik zo.

TOEKOMSTIGE LUKE

Dat is toch waar je een Professor Layton game voor speelt, die zucht van verlichting als je weer zo'n puzzel of mysterie hebt opgelost. En aan puzzels en mysteries geen gebrek in De Laatste Tijdreis, dat kan ik je wel verklappen.



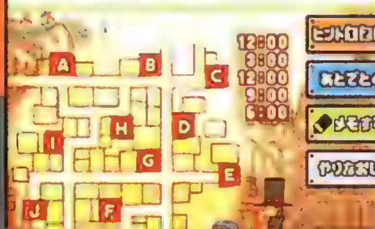
Het verhaal begint weer met een brief, dit keer een brief van een toekomstige, volwassen Luke aan de Luke in het heden. Wat volgt is een exploderende tijdmachine en een verdwenen minister president, waarna Layton en Luke een tweede tijdmachine vinden om naar een toekomstige versie van Londen te reizen.
Terwijl je hersenen proberen de vlucht door tijd en ruimte te volgen, worden ze beproefd met 150 nieuwe puzzels die net als in de voorgangers weer uit de losse pols door het verhaal zijn gesmeten.

170 BREINBREKERS

Inderdaad, het aantal puzzels is ten opzichte van de voorganger niet bijzonder toegenomen, al komt het totaal inclusief de bonuspuzzels en downloadbare puzzels nu toch in de buurt van de 170 breinbrekers.

JURJEN PUZZELT LEKKER VERDER

計店の地図の横には、いく つの
が書きそえてある。
で目的地の時計店がわかるという
ことらしい。
時計店はＡからＪのどこにあるだろう？
その場所を囲んで「判定」ボタンを
押そう。

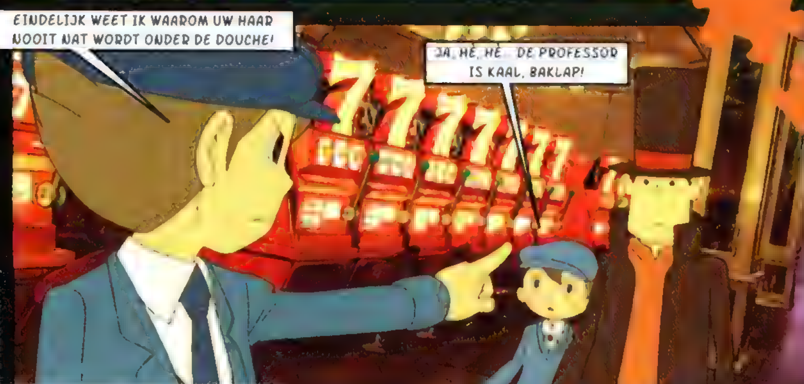


Ze worden wel steeds makkelijker, die puzzels...

Dit keer zijn er ook dingen in de omgeving verstopt die zich pas openbaren als je er meermaals op tikt, terwijl je naast de gangbare hints nu ook een soort superhints voor maar liefst twee muntjes per stuk kunt kopen.
Verder is qua spelopzet de boel grotendeels bij het oude gebleven, maar ik denk ook niet dat iemand iets anders had verwacht of gehoopt.
Dat in De Laatste Tijdreis nu voor eens en altijd duidelijk wordt waarom die gekke Layton vrijgezel is - en zijn hoed niet af wil zetten - is voor de fans al genoeg, dacht ik zo.

NEDERLANDS

Het is op 't moment van schrijven nog niet helemaal zeker of De Laatste Tijdreis naar het Nederlands wordt vertaald, maar het is wel waarschijnlijk, aangezien Jurjen alweer is gevraagd of hij weer naar Frankfurt wil komen om aan die vertaling mee te werken. Gaat hij weer vertrekken? Op moment van schrijven weet Jurjen het zelf nog niet. Maar ook dit mysterie zal in een komende PU ongetwijfeld worden opgehelderd.





VERWACHTING

De opzet van De Laatste Tijdreis is vrijwel identiek aan die van de twee voorgangers, dus hoef je behalve nieuwe puzzels, nieuwe mysteries, nieuwe verhalen en nieuwe inzichten weinig nieuws te verwachten. Het zal de liefhebbers worst zijn.

+ Het mysterie van Layton's hoed verklaard!
+ Doldwaas verhaal met de meeste personages, puzzels, verwikkelingen en mysteries ooit!
- Qua opzet gelijk aan de twee voorgangers.



JURJEN

PROFESSOR LAYTON EN DE LAATSTE TIJDREIS
DS
LEVEL-5 / NINTENDO
OKTOBER 2012

ALAN W

Sinds de aankondiging van Alan Wake, ruim zes jaar geleden, heeft niemand van de pers nog maar één minuut met de game kunnen spelen. Recentelijk doorbrak het Finse Remedy, tevens de ontwikkelaar achter Max Payne 1 en 2, het lange stilzwijgen en opende voor een select groepje journalisten de deuren van haar studio. Jan trotseerde 25 graden vorst en speelde eindelijk de langverwachte psychologische thriller.



Het is de nachtmerrie van iedere schrijver: een writersblock. Gebrek aan inspiratie, tien keer opnieuw aan een zin beginnen, en maar niet in die magische flow van 'het schrijven' komen. Als je er eenmaal in zit, schrijft een verhaal zich bijna vanzelf, dan groeien de woorden uit tot volzinnen, worden zinnen alinea's, alinea's veranderen in pagina's en pagina's groeien uit tot een meeslepend verhaal. [Jan heeft het hier niet over zijn eigen artikelen – Ed] Alan Wake, succesvol thrillerauteur, beroemdheid en een graag geziene gast in talkshows, heeft zo'n writersblock. Na miljoenen boeken te hebben verkocht, wil Wake een andere richting op. Geen crimethrillers meer maar iets nieuws. De titel van zijn nieuwe boek heeft hij al: 'The Departure', maar Wake krijgt al twee jaar geen letter meer op papier. Het drijft hem bijna tot waanzin.

DE VERDWIJNING VAN ALICE

Alan's vrouw Alice stelt voor om op vakantie te gaan naar Bright Falls, een idyllisch plaatsje omringd door bomen en meren. Even de zinnen verzetten en niet aan werk denken. Wake gaat tegensputterend in op dit voorstel.

> "EEN INTENSE, BEKLEMMENDE BELEVING."

Eenmaal in Bright Falls aangekomen, voelt Wake zich al wat meer op zijn gemak. De prachtige natuur doet hem alles vergeten en de Diver's Cabin, een houten huisje aan het Cauldron Lake dat dienst doet als tijdelijk onderkomen, lijkt ideaal om de zorgen rond zijn te schrijven boek even van zich af te zetten. Maar dan komt Alice met een onaangename verrassing. In een van de kamers op de bovenste verdieping heeft ze een bureau en een typemachine met een stapel papier neergezet. "Wie weet vind je hier opnieuw inspiratie en kun je aan je nieuwe boek werken", zegt Alice lachend.
Wake is not amused. Sterker, hij is ziedend! Stampvoetend en vloekend loopt hij naar buiten. Alleen al de gedachte om aan z'n nieuwe boek te moeten werken, vervult hem met weerzin. Hoe kon Alice dit doen?

Maar dan... een schreeuw! Het is Alice. Nog een schreeuw, deze keer luider. Alice is in gevaar! Wake's hart slaat over. "Alan, help me!!!" krijst Alice vanuit het huisje. Wake sprint naar binnen maar Alice is

DLC & SEQUEL

Er komt 100% zeker DLC voor Alan Wake. Microsoft head honcho Robbie Bach liet zich dat onlangs ontvallen tijdens een conference call en ik heb het inmiddels met mijn eigen ogen gezien in het menu van de game.
Opvallender was dat Remedy vrij openlijk over een sequel praatte. Niets is nog in marmer gebeiteld maar als dit deel goed (genoeg) verkoopt, komt er een vervolg. Nou ja, men heeft de afgelopen jaren ook lang genoeg kunnen nadenken over nieuwe ideeën. Hopelijk hoeven we niet tot 2016 te wachten op welke nieuwe game van Remedy dan ook.



Die Alan wordt dan wel achterna gezeten door allerlei spullen, maar ik werd laatst aangevallen door een Ikea kast. Bleek dat ik een pootje niet goed had bevestigd, waarop dat ding zo kwaad werd dat ie zich bovenop me stortte!



Hier gebeuren duidelijk zaakjes die het daglicht niet kunnen verdragen. Duistere zaakjes vermoed ik zelfs.



Dat is precies die houding van Sven Kramer tijdens de trainingen als ie door Gerard Kempers wordt tegengehouden met zo'n groot elastiek...

WAKE

JAN WORDT HELEMAAL WAKE

verdwenen. Hijgend stuift hij naar buiten, de veranda op. Daar ziet hij nog net een glimp van Alice in het gitzwarte water van het meer. Wake bedenkt zich geen moment en duikt de zwarte onheilspoel in.
Het volgende moment wordt Wake wakker in zijn auto. Zijn kop bonkt van de pijn en hij voelt bloed bij zijn slaap. Zijn auto is behoorlijk gehavend en alles wijst op een botsing. Wat is hier in hemelsnaam allemaal aan de hand?!

IN HET DONKER

Voor de gamers die wat trager van begrip zijn: jij speelt Alan Wake en belandt in een wereld waar je voortdurend twijfelt aan wat echt is en wat er zich in je hoofd afspeelt. Alsof je in een soort Twilight Zone bent beland terwijl je getergd wordt door flashbacks en vooruitwijzingen.
Het spel maakt slim gebruik van verschillende elementen. Het mixt tv-series als Lost en Twin Peaks met de boeken van Stephen King en Alfred Hitchcock, afgemaakt met een thriller-horrorfilm sausje. Toch weet de game tegelijkertijd een eigen en overtuigend universum neer te zetten.
De rode draad in de game is je zoektocht naar Alice die op onverklaarbare wijze verdwenen is.
In derde persoon ga je als Alan overdag op zoek in Bright Falls naar clues en informatie. Wanneer de zon ondergaat en het nacht wordt, toont de game zijn ware aantrekkingskracht. In het donker manifesteert de Dark Presence zich, een mysterieuze bovennatuurlijke kracht die mensen en voorwerpen overneemt en ze tegen Wake gebruikt.



Opvallend is dat je heel weinig pluisjes ziet dwarrelen in de bossen van Alan Wake. Daaruit kun je afleiden dat het er niet pluis is...



Dat zei die nieuwe Braziliaanse verdediger van FC Twente ook toen ie in z'n proefperiode een eigen doelpunt dacht te maken: "Goal... mine?"

LEVEND MANUSCRIPT

Al vrij vlot in de game kom je 's nachts in aanraking met de Taken, inwoners van Bright Falls die door de Dark Presence zijn overgenomen. En geloof me, ze bezorgen je absoluut hartkloppingen! Hun messen, bijlen en haken, en hun agressieve, psychopathische geschreeuw gaven mij keer op keer een ongemakkelijk en panisch gevoel.
Was je in Max Payne de jager die stijlvol zijn vijanden omlegde, in Alan Wake ben je veel meer de prooi die vecht tegen onduidelijke tegenstanders en al strompelend zichzelf in veiligheid tracht te brengen. En je weet dat elke keer als je 's nachts door de bossen en de bergen rond Bright Falls struint, die angstaanjagende Taken achter je aan komen. Die wandelingen maak je dan ook niet voor de lol. Enerzijds verzamel je overdag clues en informatie over locaties en belangrijke personages, anderzijds 'volg' je de pagina's van een manuscript waarvan je niet meer weet dat je ze ooit had geschreven. De manuscriptpagina's liggen her en der verspreid door de bossen en op locaties die je aandoet. Wanneer je ze leest, kun je er donder op zeggen dat niet veel later datgene wat je net hardop voorlas daadwerkelijk gebeurt.
Wake's manuscript komt tot leven en keer op keer weet de spelwereld met je mind te fucken. Zo blijft de game zeer intens; zelfs tijdens de veel rustigere dagonderdelen die meer in dienst staan van de verdieping van de personages en het voortstuwen van het verhaal. »

PUZZELS

Alan Wake kent af en toe kleine puzzels maar die spelen slechts een bijrol. Soms zul je een generator aan moeten slingeren via een knoppencombinatie maar er zitten ook grotere puzzels in het spel.
Zo dien je op een gegeven moment van de ene stapel boomstammen naar de andere stapel te springen. Daarvoor moet je eerst een generator vinden, die aanzetten, vervolgens elders een schakelaar omzetten om een liftje te bedienen zodat jij via dat liftje naar de overkant kunt springen.
Het is geen rocket science maar het is altijd passend in de locatie waar je je op dat moment bevindt.
Andere minipuzzels zijn het vinden van extra batterijen en munitie door goed de omgeving te beschijnen met je zaklantaarn. Iemand (of iets?) heeft met fluoriscerende verf hints op rotsen en muren achtergelaten en gidst je zo naar munitie- en voorraadkisten.
En het vinden van alle manuscriptpagina's is eigenlijk één grote doorlopende puzzel. Sommige pagina's kun je simpelweg niet missen, maar andere zul je echt moeten opsporen.

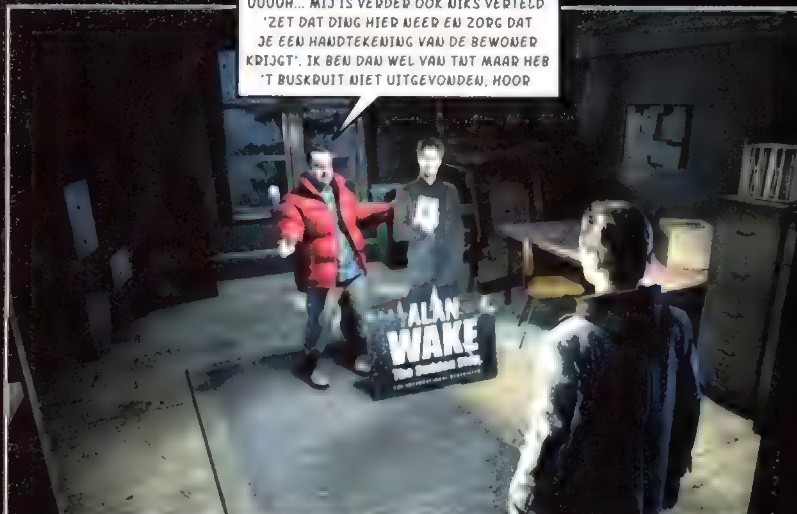


Nee, jongens; ik ben inmiddels wel beroemd vanwege mijn filmpjes op PU-TV maar dat linker kereltje is echt niet op mij geïnspireerd.



Deze sport wordt in dit deel van Amerika vooral door oudere bewoners beoefend: het heet 'de spijker op z'n kop slaan'.


Die Alan Wake is eigenlijk een enorme eikel, maar ze hebben toch maar mooi wel zo'n lamp naar hem vernoemd: de 'zak lantaarn'.



» SHINE, SHINE, SHINE...

Het spannende verhaal, en de manier waarop jij als speler het verhaal door de ogen van Wake beleeft, is zeer bijzonder uitgewerkt. Het is een psychologische angst"droom" waarbij je de waanzin van Wake bijna zelf als speler voelt. Tegelijkertijd is Alan Wake een action game, maar dan weer geen 'standaard' third-person shooter. Je belangrijkste wapen in deze game is namelijk licht. Licht staat voor kracht, veiligheid en rede. Licht is je bondgenoot. Het donker staat voor nachtmerries, gevaar en angst. En dus loopt Wake 's nachts door de even prachtige als onheilspellende bossen voortdurend met een zaklamp rond. De zaklamp in combinatie met een vuurwapen is de enige manier om je bovennatuurlijke vijanden uit te schakelen. Door met je zaklamp op de Taken te schijnen, versplintert hun Dark Presence schild. Daarna kun je met een paar goed gerichte schoten de lugubere vijanden wegschieten. Het vreemde is dat ze vervolgens in het niets verdwijnen, alsof ze er nooit waren.
Alan Wake kent geen bullettime maar Remedy kan het niet laten de actie af en toe stijlvol vertraagd in beeld te laten komen. Vooral wanneer je de 'donkere schilden' van je vijanden in fel licht laat versplinteren en je ze vervolgens in een heldere explosie laat verdwijnen, word je getrakteerd op een visueel spektakel.

LICHTBRONNEN

De makers hebben allerlei slimme manieren gevonden om licht als wapen in te zetten in combinatie met guns. Naast je pistool krijg je een shotgun en een jachtgeweer en daar zul je het mee moeten doen. Alan Wake is nu eenmaal geen game waar je met een rocketlauncher of een sniperrifle rondloopt.
Licht is er in alle soorten en maten. Zo heb je naast je zaklantaarn, light flares die je als een oranje toorts in je hand kunt houden of desgewenst naar vijanden gooit. Ook fijn zijn de flashbang granaten die een explosie van witblauw licht veroorzaken. Toch zul je het merendeel op je zaklamp moeten vertrouwen maar die raakt *&^%$#@ langzaam op! Gelukkig vind je her en der in de spelwereld batterijen en dus zul je, veelal tijdens panische schietgevechten, snel van batterijen moeten wisselen. Met het eerdergenoemde lichtkogelpistool kun je groepjes Taken in een keer uitschakelen, maar je kunt daarvoor ook allerlei voorwerpen gebruiken die licht creëren. De koplampen van auto's bijvoorbeeld, verrijdbare zoeklichten op een bouwplaats en zelfs vuurwerk. Licht is ook de materie waarmee je je health aanvult. Door in een grote lichtbron te gaan staan, zoals het licht van een


Eigenlijk was dat hele lichtpistool een vergissing. Alan vroeg in de wapenwinkel om een licht pistool...

ZAKLAMP

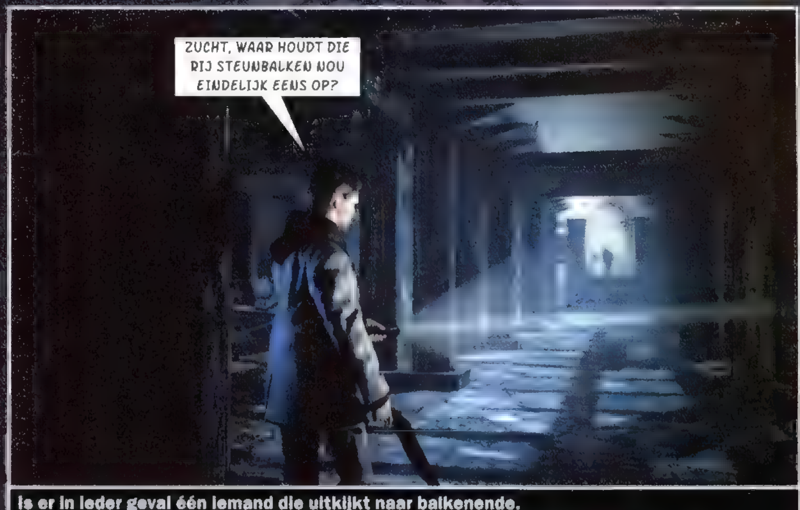
Je zaklamp is je belangrijkste wapen tegen de Taken, de inwoners van Bright Falls die onder invloed staan van de geheimzinnige Dark Presence. De game schotelt je langzaam steeds betere zaklampen met andere batterijen voor. Zo begin je met een vrij standaard zaklampje maar gaandeweg krijg je andere modellen met een bredere lichtstraal. De LED zaklamp die in mijn goodiebag zat, was trouwens gigantisch fel en ja, dan zijn er altijd journalisten bij die dat even willen testen door zichzelf in hun ogen te schijnen en da's niet slim, kan ik je vertellen.




Ik vind zo'n flaregun niet echt bij dat eikeltje passen, eigenlijk. Die Alan mist gewoon iets daarvoor, ik weet niet precies wat... flair denk ik.



Niet alleen de zak lantaarn is naar Alan genoemd, het schijnt zelfs dat er een hele categorie zeedieren naar hem is vernoemd: de Wakedieren.



Is er in ieder geval één iemand die uitkijkt naar balkenende.

PREVIOUSLY ON...

Alan Wake is opgedeeld in Episodes waarbij iedere Episode uit dag- en nachtonderdelen bestaat. De Episodes zijn enerzijds een knipoog naar televisieseries in het algemeen en Lost en Twin Peaks in het bijzonder. Anderzijds is de gameplay zo heftig dat sommige spelers na een Episode echt even de controller willen wegleggen om op adem te komen.
De structuur van de game is zo dat je bij iedere nieuwe Episode een korte samenvatting krijgt van hetgeen er daarvoor gebeurde. Mocht je de game een paar dagen on hold hebben gezet om later weer verder te gaan, dan zit je er op deze manier weer meteen helemaal in.

lantaarnpaal bijvoorbeeld, vul je je levensbalkje weer aan.

POLTERGEIST

De Dark Presence manifesteert zich niet alleen bij mensen, ook dieren en voorwerpen keren zich tegen je. Grote groepen kraaien bijvoorbeeld, maar ook houten loopbruggen, rotsblokken, wervelwinden die auto's optillen en naar je toe smijten of graafmachines en bulldozers die onbemand jouw kant op denderen.

Soms bevind je je in een houten huis en worden de muren er, plank voor plank, uitgerukt. Alsof een inktzwarte orkaan al zijn frustratie over je uitstort. Tijdens dergelijke gebeurtenissen geldt maar één devies: rennen voor je leven!
Andere momenten kun je met genoeg licht, voertuigen of enorme kabelkatrollen wel schietend te lijf, als het Dark Presence schild maar verwijderd is. De grap is dat je overdag vaak locaties aandoet waar bulldozers, pick-up trucks of voertuigen gewoon stil staan en zich niet poltergeist bevangen op je storten. Maar in het donker ben je voortdurend op je hoede en constant angstig voor wat je te wachten staat.

IN DIENST VAN DE GAMEPLAY

Het knappe van Alan Wake is dat je als speler een zeer gedetailleerde wereld krijgt voorgeschoteld met daar bovenop een bovennatuurlijk thriller/horror verhaal. Maar doordat je nooit met monsters, bloederige gedrochten of zombies te maken hebt, blijft alles zeer overtuigend en juist daarom zo intens en angstaanjagend.
De manier waarop het Amerikaanse stadje wordt gepresenteerd, is zeer knap gedaan. Vooral de natuur en de wijze waarop de schaduwen, mist en de Dark Presence tot leven komen, is fenomenaal.

Ik heb al in 1001 bossen rondgedoold in 1001 games, maar niet eerder werd een bos zo mooi en zo creepy verbeeld. Tegelijkertijd kun je ook zien dat de game op sommige punten technisch een tikkeltje gedateerd is.
Vooral wanneer gezichten van personages in beeld komen, oogt het, met 'dank' aan Uncharted 2, toch een beetje achterhaald. En ook sommige texturen, met name van auto's, doen soms de wenkbrauwen fronzen. Maar dat is echt komma neuken in de kantlijn, want het doet niets maar dan ook niets af aan de intense, beklemmende beleving die Alan Wake teweegbrengt.
Nooit eerder kwam het spel tussen licht en duisternis zo knap en mooi tot uiting en nog nooit eerder stond het zo fraai in dienst van de gameplay. Waar Half-Life 2 destijds zwaartekracht (met de gravity gun) via baanbrekende techniek in dienst stelde van de gameplay, zo doet Remedy dat met licht en duisternis. De strijd tussen licht en donker zorgt voor een fantastische sfeer, is integraal onderdeel van het verhaal maar ís tegelijkertijd de gameplay.
Ik ben er dan ook van overtuigd dat Alan Wake uiteindelijk een hele indrukwekkende spelervaring zal opleveren als deze Xbox 360 exclusive straks "het licht ziet..."


Hoor ik ineens zo'n stemmetje: 'boek nu je vakantiehuisje bij roompot'. Ik dacht trouwens dat roompot een scheldwoord was voor dikke lesbo's...

VERWACHTING


JAN

ALAN WAKE
XBOX 360
REMEDY / MICROSOFT
MEI 2010

PRIJSVRAAG

WIN GOD OF WAR III!

PS3 GOD OF WAR III 18

GOD OF WAR III

God of War III verschijnt 19 maart exclusief op de PlayStation 3 en zal natuurlijk weer bol staan van de snoeiharde actie. Check PU.nl, ga naar PU-TV en bekijk de vijf redenen waarom God of War III rockt! Doe gelijk mee aan de prijsvraag en win de game!

- Filmischer/epischer dan ooit
- Kratos is krachtiger dan ooit
- Bloederiger dan ooit
- Mooier dan ooit
- Afsluiting van de trilogie

Bekijk het item snel want je maakt dan tevens kans op één van de God of War III games die wij samen met Playstation Benelux weggeven.

Wat je daarvoor moet doen, wordt allemaal duidelijk in het item op PU-TV. Check het dus snel!

QUANTUM THEORY

Quantum Theory is geen vreemde James Bond spin-off game die veel te laat komt (de film heette trouwens Quantum of Solace, ik hoorde je denken) maar een nieuwe actiegame van Tecmo waar het "in theorie" nog alle kanten mee op kan, grapte Jan.

Het is lang stil geweest rond het Japanse Tecmo, vooral bekend van haar Ninja Gaiden en Dead or Alive series. Met Quantum Theory probeert de Japanse grootmeester zich weer bij het westerse publiek

"HET IS DUIDELIJK WAAR QUANTUM THEORY DE MOSTERD VANDAAN HAALT."

in de kijker te spelen, bijvoorbeeld door voor haar nieuwe game nogal wat elementen 'te lenen' van Gears of War. Zo zouden de vijanden, die je via een wel erg bekend coversysteem naar het hiernamaals mag knallen, zomaar neefjes van de Locust kunnen zijn.

Ook het hoofdpersonage lijkt van een afstandje verdacht veel op Marcus Fenix met een animé make-up laagje; maar ach, als het dikke actie oplevert, hoor je mij niet klagen.

VILEINE FILENA

De actie bekijk je vanuit derde persoon en als je je verschuilt achter een muurtje of pilaar, komen Syd en z'n grote, getatoeëerde armen ingezoomd in beeld.
Het is macho shooter actie wat de klok slaat met een eendimensionale held die van cover naar cover sprint en buitenaardse slijmerige monsters op de korrel neemt. Aardig is dat je een vrouwelijke sidekick hebt, Filena genaamd, die je bijstaat en ook de nodige kogels uitspuwt. Jammer is dan wel dat zij puur een A.I. gestuurd personage blijft; een tweede speler kan haar dus niet besturen.
Vooral bij bossfights komt Filena van pas. Zij leidt de beeldvullende bul af zodat die achter haar aan gaat, een zwakke plek toont, en jij knalt vervolgens je magazijnen op de hotspot leeg.

LEVENDE TOREN

Het meest interessante gegeven van QT is het feit dat je de hele game in een gigantische, levende, bewegende toren speelt. Al rennend en schietend verandert de omgeving dus nogal eens van vorm en samenstelling, en dat kan van tijd tot tijd zowel voor- als nadelen opleveren. Zo kunnen er spontaan bruggen ontstaan waardoor je verder kunt komen, ware het niet dat diezelfde organische(?) bouwsels ook weer spontaan kunnen instorten.
Wel vind ik dat de game nog wel wat kleur kan gebruiken want deze (vroege) versie oogde flets en grijs. De oranje pus die door het beeld spettert als je baddies neermaait, is dan weer een beetje too much en wordt op den duur zelfs lachwekkend. En dat kan toch nooit de bedoeling van de ontwikkelaar zijn geweest...

JAN IS NOG NIET OVERTUIGD


De levels lijken zich allemaal af te spelen in enorme hallen. De Quantum Hallen, natuurlijk!

LEGE SCHIL

Sommige boze tongen beweren dat sinds Tomonobu Itagaki (de grote man achter Ninja Gaiden en de DoA serie) is opgestapt bij Tecmo, het bedrijf een lege huls is geworden. Dat is natuurlijk zwaar overdreven, al blijft het een feit dat Itagaki een flink aantal ontwikkelaars mee heeft genomen om een nieuwe studio te vormen.
Inmiddels is Tecmo echter gefuseerd met Koei, en naast Quantum Theory werkt Tecmo onder meer aan Metroid: Other M voor de Wii, een game die tijdens de laatste E3 heel wat handjes op elkaar kreeg.
De kwaliteit die Other M destijds tentoonspreidde, biedt Quantum Theory op dit moment echter nog niet.


Met zo'n titel verwachtte ik een game over het gedrag van materie en energie met interacties van kwantum op atomaire en subatomaire schaal. Jammer, zeg...


Over theorieën gesproken. Ik lees net dat Balkenende "met de kennis van nu" de Irak kwestie heel anders had aangepakt. Hé, hé; met de kennis van nu had mijn privéleven er ook totaal anders uitgezien!

VERWACHTING

Het is duidelijk waar Tecmo de mosterd vandaan haalt voor Quantum Theory, maar op dit moment ben ik nog allesbehalve overtuigd van deze third-person shooter die op z'n minst nog wel het nodige poetswerk nodig heeft.

+ Levende toren concept.
+ Filena aan je zijde.
- Flets kleurenpalet.
- Oranje snot overkill.
- Geen co-op.


JAN

QUANTUM THEORY
PS3 / XBOX 360
TECMO
Q2 2010

SPLINTER CELL CONVICTION

Elders in dit nummer lees je alles over Jan z'n trip naar Montreal, alwaar hij de nieuwe Prince of Persia checkte. Maar wist je dat hij daar eveneens werd getrakteerd op een uitgebreide hands-on met Splinter Cell: Conviction? Sommige mensen hebben ook alle mazzel...

Geen upgrade naar business class tijdens de KLM vlucht, geen vette goodies en geen extra vrije dagen om rond te dartelen in Montreal; deze Ubisoft trip stond in het teken van noeste arbeid. Nu is het zien van, ruiken aan, praten over en spelen met gloednieuwe games natuurlijk nooit een straf, maar voor een hands-on met Splinter Cell: Conviction zou ik zelfs nog naar Canada gezwommen zijn! Zeker nu ik na vier levels van de singleplayer campagne en flink wat tijd in de co-op mode, weet hoe supertof deze game gaat worden.

DUBBELE AGENDA

Misschien is het nog een beetje te vroeg, maar ik denk dat Conviction het meest overtuigende verhaal van alle Splinter Cell games tot nu toe bevat, al zou je ook kunnen zeggen dat het nogal schortte aan overtuigende plots in de voorgaande delen. Hoe dan ook: Sam's sinistere zoektocht naar de moordenaar(s) van zijn dochter Sarah, krijgt een bizarre wending als oudgediende Anna Grimsdottir opduikt, Sam's vaste communicatie-expert bij Third Echelon.

Nu heeft Sam inmiddels gebroken met zijn vroegere werkgever, maar Anna schijnt meer te weten over de dood van Sarah. Al heeft het er overigens alle schijn van dat de dame een dubbele agenda heeft.

Zo kent Conviction de nodige plottwisten waar Jack Bauer's 24 nog een puntje aan kan zuigen.

JAN IS ZWAAR ONDER DE INDRUK



Had m'n vriendin niet effe kunnen waarschuwen dat ze Afghaans ging koken! Rijst met zure bermbom, zeker.

SCHIETEN OF SLUIPEN

De missies worden op prikkelende wijze aan elkaar geregen waarbij flashbacks, flashforwards en het heden door elkaar lopen.

In alle gevallen geldt dat je een Sam in topvorm onder je knoppen krijgt en dat je helemaal zelf bepaalt op welke wijze je opereert. In voorganger Double Agent kon je de game al meer als een third-person shooter spelen en dat is nu nog duidelijker het geval (als je dat wilt).

De hardcore SC fans kunnen echter ook nog steeds hun lol op want super stealthy spelen is eveneens op allerlei manieren mogelijk. Lichtschakelaars omzetten, lampjes stuk schieten, hangend aan een pijp langs het plafond klauteren, van cover naar cover rollen zonder gezien te worden, zo min mogelijk je vuurwapens gebruiken... het zit er nog allemaal in.

Gebruik je liever je wapens dan heb je ook niets te klagen, en voor het eerst voelt dat snel en dynamisch in een Splinter Cell game.

KRAV MAGA

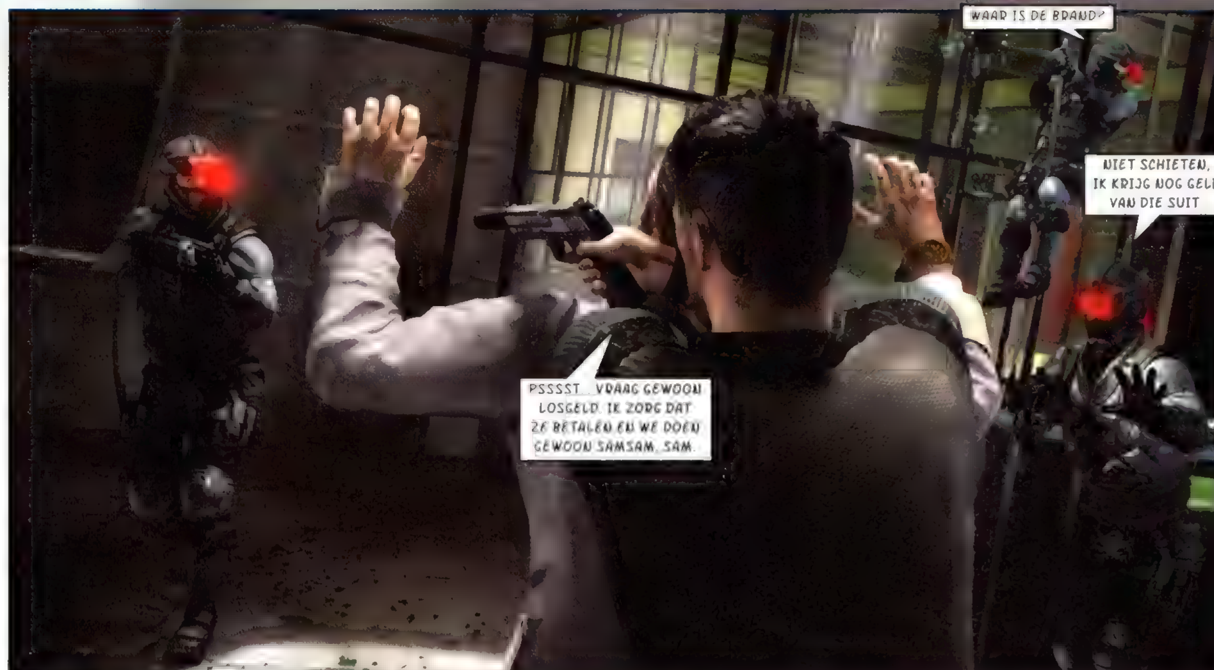
Nieuw is dat je tokens kunt verdienen door coole, Jason Bourne-achtige, hand to hand combatmoves toe te passen. Ubisoft heeft hiervoor de hulp ingeroepen van een heuse Krav Maga meester, de Israelische vechtsport die tot voor kort exclusief aan leden van de Mossad werd onderwezen. Krav Maga gaat er vanuit dat alles geoorloofd is om te overleven en dat snelle aanvallen gericht moeten zijn op het kruis, het strottenhoofd en de ogen van de tegenstander. En dus kun je hard in kruizen van baddies beuken, op adamsappels rammen maar natuurlijk ook vijanden door ramen of van balkonnetjes trekken, van een hoger gelegen platform bespringen of van achteren grijpen en hun nek breken; het levert allemaal tokens op waarmee je vijanden en objecten kunt markeren.

Zo hing ik op een gegeven moment aan een pijp boven een kamer. Ik markeerde guard 2 en 3 en de brandblusser bij de deur. Ik liet me vallen op guard 1, drukte op de executie knop, waarna ik guard 2 en 3 in één flow neerschoot. Door mijn geschiet werd de vierde guard op de gang gealarmeerd, maar net toen die door de deur heen kwam stuiven, schoot ik in diezelfde flow de brandblusser stuk die in zijn gezicht ontplofte. Briljant!

"IK BEN ZWAAR ONDER DE INDRUK NA DEZE UITGEBREIDE SPEELSESSIE."



Dat herken ik wel van thuis.
Wij hebben in de gang een soort schoolbord waar m'n vrouw de bevelen voor mij op noteert.





IRONSIDE IN THE HOUSE

In de aanloop naar SC werd links en rechts gesuggereerd dat Michael Ironside, die al vier delen lang de stem van Sam verzorgt, niet mee zou werken aan de game. Niets blijkt minder waar, want Ironside is gewoon weer van de partij en gromt en knarsetandt ouderwets als de beste. Gelukkig maar, want Sam zonder die donkere, schurende stem zou Sam niet zijn.



SPEELTUIN

Een ander level speelt zich af op een militair vliegveld waar Sam gevangen wordt gehouden. Je komt op een gegeven moment vrij en vervolgens mag je gaan en staan waar je wilt, als je maar bepaalde opdrachten doet.
Waren de vorige Splinter Cell games altijd zeer lineair en vond de meeste actie plaats in min of meer afgesloten ruimten; Conviction is veel meer een speeltuin waarbij je altijd verschillende manieren hebt om het level te doorkruisen én je je eigen speelstijl kunt bepalen.
Op de legerbasis heb je toegang tot alle barakken waar je stilletjes één voor één de daar aanwezige soldaten uitschakelt, of je kunt het jezelf lastiger maken door guns blazing het gevecht aan te gaan.
Steeds zijn er lichtknopjes, ramen, deuren, brandblussers, kroonluchters, schilderijen, installaties, ventilatoren of explosief materiaal wat je kunt gebruiken om vijanden te triggeren.

Als een volleerd Jason Bourne gebruik je de omgeving in je voordeel.
Uiteindelijk zal hoe dan ook het alarm op de basis afgaan en zal er een heuse klopjacht op Sam plaatsvinden. Ook nu weer heb je de keuze: sneak je stilletjes weg, schakel je de vijanden in groepjes uit of ga je de confrontatie met veel kabaal aan, Gears of War style?

DAVEREND AVONTUUR

Ik ben zwaar onder de indruk na deze uitgebreide speelsessie. En dan heb ik het nog alleen maar over de singleplayer gehad. De co-op singleplayer campagne is eveneens meer dan goed te pruimen en de multiplayer modes kennen een zeer hoge replay waarde.

Ubisoft heeft de release van Conviction inmiddels met twee maanden uitgesteld, en dus is er nog wat extra tijd vrijgekomen om de laatste oneffenheden weg te poetsen zodat niets de komst van een daverend nieuw Splinter Cell avontuur in de weg zal staan.

UPGRADABLE WAPENS

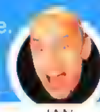
Tijdens het spelen, stuit je af en toe op munitiekisten en wapenkoffers. Hier kan je lekker shoppen voor nieuwe wapens of je bestaande wapens upgraden.
[illegible] denken aan 10 headshots, trek 15 baddies uit het raam, 5 predator moves, 10 super stealthy acties enzovoorts, enzovoorts.
Met verdiende punten voor coole acties kun je wapens voorzien van dempers, scoops, grotere magazijnen en meer van dat lekkers. Belangrijkste upgrade is echter het uitbreiden van het maximale aantal tokens per keer. Zo begin je met twee tokens per schietactie - daarna dien je dus weer hand to hand combatmoves te maken, om twee tokens te verdienen en twee vijanden te kunnen markeren - maar later schaf je guns aan waarmee je wel vier vijanden in één run markeert en executeert.



VERWACHTING

[illegible] mij op een voetstuk maar het zou zo maar eens kunnen dat Conviction die plek gaat overnemen. Het totale [illegible] nooit zo goed!

- Mark & Execute blijft briljant.
- Intrigerend plot.
- Co-op is fantastisch.
- Zeer hoge replaywaarde.
- Framerate in co-op nog niet optimaal.


JAN

SPLINTER CELL: CONVICTION
PC / XBOX 360
UBISOFT
APRIL 2010

TWITTER & GAMES



Iedereen die niet weet wat Twitter is, heeft de afgelopen tijd in een grot gewoond. Twitter is de shit. Hollywood doet het, voetballers doen het, politici doen het, wij doen het en naar inmiddels blijkt dus ook veel bekende gamedevelopers.

Twitter is een applicatie op je telefoon (of PC) waarmee je gratis kleine tekstjes (max. 140 lettertekens) kunt rondzenden. Mensen kunnen zich op iemands Twitter account (gratis) abonneren en dan elk bericht wat hij/zij de wereld in slingert tot zich nemen.

In een Twitter-bericht vertelt de persoon in kwestie doorgaans iets over zijn persoonlijke leven. Wat ie net gedaan heeft, wat ie net heeft meegemaakt, wat ie straks gaat doen of wat ie ergens van vindt. Omdat Twitter de snelste manier van nieuws maken is (140 lettertekens is tien seconden werk) groeide Twitter in no time uit tot het snelste nieuwsmedium van dit moment.

In het geval van developers is een abonnement op hun Twitter-account dus dé manier om de allerlaatste hete nieuwtjes tot je te nemen. In veel gevallen kun je de productie van een game echt van dag tot dag meemaken.

Speciaal voor jou hebben we de gamekrenten uit de Twitterpap gevist. Gewoon de dikgedrukte naam in Twitter invullen, abonneren met die hap en de info komt tot je.

2KSPORTS
Twitter account 2K Sports

SWTOR
Officiële Twitter account Star Wars: The Old Republic

DIABLO
Officiële Twitter Diablo

UNDEADPIXELS
James [illegible], Game Designer EA

DICECOMMUNITY
Officiële Twitter account DICE

NEEDFORSPEEDCOM
Officiële Twitter account Need for Speed

CODECOW
[illegible], Programmer EA Redwood

EA _ APOC
Command and Conquer Community Manager

DELICIOUSBEES
DanT, Senior Designer Harmonix

GEORGEB3DR
George Broussard, Game Producer/Designer 3D Realms

ASHENTEMPER
Sean Dahlberg, Community Manager Star Wars: The Old Republic

EA
Officiële Twitter account EA

BFHEROES
Officiële Twitter account Battlefield Heroes

DPERRY
David Perry, Director MMO's Acclaim

VOMETHOD
[illegible], Technical Director Bungie

THESIMS3
Officiële Twitter account The Sims 3

EAROM
Community Manager EA Sports Football (Soccer) World

FIZZBANG
Fred Zeleny, Designer Bethesda Softworks

CAPCOM _ UNITY
Officiële Twitter account Capcom

ISAACCLARKE
Officiële Twitter account Dead Space

FOURZEROTWO
Robert Bowling, Infinity Ward's Director of Communications/Community Manager

"HET SNELSTE NIEUWSMEDIUM VAN DIT MOMENT."

_ DANICIA _
Danicia, Moderator Bioware

THEREALCLIFFYB
Twitter Cliff Bleszinski (Gears of War)

TIMOFLEGEND
Twitter Tim Schafer (Brütal Legend)

OFFICIALFFXIII
Officiële Twitter Final Fantasy

PANDEMICENNUI
Allison "ennui" Berryman, Community Manager [illegible]

COWPIESURPRISE
[illegible], Developer Harmonix

KILLZONEDOTCOM
Twitter Guerrilla Games

JASONKENDALL
Jason Kendall, Developer Harmonix

INFINITYWARD
Infinity Ward's officiële Twitter account

HARVEY1966
Harvey Smith, Ion Storm

HEILEMANN
Michael Heilemann, [illegible] Designer IO Interactive

KAOS STUDIOS
Officiële Twitter account Kaos Studios

KOJIMA _ PRO _ LIVE
Officiële Twitter Kojima Productions

KONAMI
Officiële Twitter Konami

MATTWKELLY
Matt Kelly, Server Engineer bij Large Animal Games

LIONHEADSTUDIOS
Officiële Twitter account Lionhead Studios

PMOLYNEUX
Twitter Peter Molyneux

LUCASARTSGAMES
Officiële Twitter account LucasArts Games

JONATHANHAWKINS
Jonathan Hawkins, Lead Designer God of War 3

WARCRAFT
Officiële Twitter World of Warcraft

ROCKSTARGAMES
Officiële Twitter Rockstar

FU OP TWITTER

Ook wij Twitteren natuurlijk, op Niels (geen tijd), Ed (geen mobiele telefoon), Jurjen (geen mobiel netwerk) en Steven (geen sociaal leven) na. Hier onze accounts.

[illegible]	Jeroen
[illegible]	Maarten
[illegible]	Wouter
[illegible]	Jan
[illegible]	JJ
POWERSPY	Powerspy
POWER _ UNLIMITED	PU

GRAN TURISMO 5

De demo van GT Academy 2010, waarin je een snelle tijd op Indianapolis neer kan zetten, verschafte JJ eindelijk de mogelijkheid ongestoord met Gran Turismo 5 aan de slag te gaan. En gaan deed ie...



Je zou zeggen, hoe kun je nu previewen aan de hand van een demo? Heel simpel: niet. Maar de eenvoud van de demo: één baan, één wagen (Nissan 370Z, gewoon en getuned) en enkel de Time Trial mode, verschafte me wel de kans me volledig te focussen op een paar belangrijke aspecten van GT5. Hoe realistisch rijdt de game nu precies, hoe reageert de wagen op de baan en is er merkbaar verschil tussen een gewone en een getunede wagen? Daarnaast kon ik deze handling naast de handling van Forza Motorsport 3 leggen, dé opponent van GT5. Sommigen vinden dat bullshit, omdat FM3 niet op de PS3 verkrijgbaar is, maar als zowel Microsoft als Sony roepen dat zij de meest realistische racesimulator bezitten, hé, dan kunnen ze het krijgen ook.

AAN DE BAK

Omdat de demo van GT Academy standaard zonder stuurhulp is en op professioneel staat, moest ik meteen aan de bak in de geile Nissan 370Z. De baan van Indianapolis zit perfect in het spel verwerkt en schotelde me een mix van snelle en langzame bochten voor, alsmede een lange doordraaier naar het rechte eind waar iets te hard de bocht ingaan meteen tijdsverlies oplevert.

Na een paar uur rijden in beide wagens kwam ik tot een paar opvallende conclusies.

» GT5 is pittiger dan FM3. Elke bocht kent maar één manier om goed te pakken, waarbij het steeds om een mix van snelheid en insturen gaat. Fok één aspect op en glijden zal je. Bij FM3 kon er meer 'gesmokkeld' worden.

"IK GENIET VAN DIE FRUSTRATIE EN ACCEPTEER HET OOK."

» Alles wat je met stuur en pedalen doet, vertaalt zich in GT5 direct in de wegligging. De wagen glibbert bij verkeerde manoeuvres alle kanten op en is alleen door op de juiste manier tegen te sturen of te remmen of gas te geven, weer recht te trekken. Bij FM3 gooide je de boel toch wat makkelijker in een drift en ramde je er gewoon doorheen.

» Het gevoel van snelheid is in GT 5 (nog steeds) minder aanwezig dan in FM3. Je kan in de getunede Nissan met maximaal 249 km per uur over de finish, maar dat idee heb je niet als je naar de omgeving kijkt. Ik snap niet waarom Yamauchi die 'gevoelssnelheid' weer zo relatief laag houdt.

» Soms voelt het in GT5 alsof de weg onder de wagen door wordt getrokken. Ik voel het asfalt wel goed en merk ook dat de wagen realistisch reageert, alleen het ziet er uit alsof de wagen en de baan geen contact met elkaar hebben. Mede omdat Yamauchi niet doet aan rook, opspattend grind of verkleuring van de banden. Het oogt daardoor wat klinisch. Een oude kwaal.

» Het verschil tussen een 'gewone' en een 'getunede' wagen is aanzienlijk. Je kunt later remmen, hebt meer grip en een pittigere acceleratie. Wel vreemd dat je toch nog steeds zoveel wielspin hebt, terwijl tunen toch juist gebeurt om wielspin te minimaliseren.

» Het verschil tussen sturen met een controller en rijden met een stuur is groot. Het scheelt je zo twee seconden per ronde als je met een stuur aan de slag gaat.



In de Franse versie is zo'n rondje een hele tour.

FRUSTRATIE

De demo van GT5 was hard werken. In elke bocht moest ik knokken om de wagen er zo optimaal mogelijk doorheen te krijgen. Ik dacht eerst dat het aan mij lag, maar op internet kun je filmpjes zien van de snelste tijden in GT Academy en zelfs die gasten hebben bij bijna elke bocht wheelspin.

Ik weet dat Yamauchi gaat voor realisme maar hij moet dat niet verwarren met 'moeilijkheid'. Wat FM3 zo populair maakte, is dat de game pittig was zonder onmogelijk te zijn. De demo van GT Academy is dat denk ik voor velen wel. En daar ligt een gevaar. Ik geniet van die frustratie en accepteer het ook, maar dat geldt echt niet voor iedereen...

GT5 WEER UITGESTELD

Eigenlijk is het uitstellen van een GT-game geen nieuws, maar ook de maart release in Japan gaat niet door. Terwijl ik echt niks verkeerds zag in de demo. Wil ie nog meer wagens, werkt online niet, haalt ie het schademodel er weer uit (onzichtbaar in demo)? We weten het niet. Sony geeft wel aan dat de releasedatum voor Europa niet in gevaar komt. Wij zouden de game dus rond de zomer moeten hebben...





VERWACHTING

De demo van GT Academy is gemaakt voor de diehards en dus behoorlijk pittig. Met het realisme zit het daarom wel goed. Maar Yamauchi moet op dat vlak niet doorschieten, want dan wordt GT5 voor velen wel heel lastig speelbaar.

- + Realistisch.
- + Lekker pittig voor diehards.
- − Te moeilijk voor leken.
- − Gevoelssnelheid niet hoog genoeg.



JJ

GRAN TURISMO 5
POLYPHONY STUDIOS / SCEB
PLAYSTATION 3
ZOMER 2010?

RED DEAD RE

Twee jaar geleden was het overal opvallend stil op Koninginnedag. Waarom? Iedereen zat binnen en liep met Niko door de straten van Liberty City. Jeroen heeft zo het idee dat de geschiedenis zich gaat herhalen en er op Koninginnedag 2010 weer geen hond op straat loopt. De reden? Rockstar's Read Dead Redemption natuurlijk!

Jongens, jongens, jongens, wat een vette game gaat dit worden! En wat zijn die omgevingen gedetailleerd, om nog maar te zwijgen over de personages. Die gele tanden, die stoppelbaarden, de spieren van je paard die je daadwerkelijk ziet bewegen... De vorige keren dat ik de game zag, mocht ik alleen kijken, maar deze keer kon ik zelf de teugels in handen nemen!



DEMO

Voordat ik zelf aan de slag kon, speelde een Rockstar medewerker nog even een missie voor mij. In de huid van John Marston hielp hij het Mexicaanse leger een hoog gelegen uitvalsbasis van de rebellen te bestormen.

Het is een missie die aangeeft dat er geen goed of kwaad is in de wereld van Red Dead. Immers, in een eerdere demo van de game, hielp John juist de rebellen met het bestormen van een fort.

De getoonde missie stond bol van de shootouts; een goede gelegenheid dus om van het coversysteem gebruik te maken, zeker omdat de vuurgevechten zich niet in een stedelijk gebied afspeelden maar op een grote open vlakte. Slechts wat rotsen en afgebroken muurtjes fungeerden als bescherming tegen de kogels van de Mexicaanse opstandelingen.

De missie gaf ook de schaal aan, het was namelijk een fikse wandeling om vanuit de vallei de berg op te lopen om zo de opstandelingen een halt toe te roepen. Niet letterlijk natuurlijk want in het Wilde Westen geldt eveneens: 'shoot first ask questions later'.

Maar hoe tof de demo ook was, ik kon natuurlijk niet wachten tot ik de Xbox controller zelf in mijn handjes kon nemen...

ALLES HEEFT INVLOED

Zoals ik ook in de tekst aangeef, vinden er wanneer je niet op missie bent, allerlei willekeurige gebeurtenissen plaats. Je kunt daar iets mee doen maar het hoeft niet. Maar wat je keuze ook is, het heeft altijd invloed. Doe je niets, dan loop je potentiële Fame en Honor punten mis. Wanneer je besluit je wel te mengen in de actie dan hangt de puntenverdeling helemaal af van de keuze die je maakt.
Als voorbeeld gaf ik al de bad guy die je al dan niet in leven houdt, maar je kunt bijvoorbeeld ook ontsnapte gevangenen inrekenen of juist bevrijden uit de handen van de sheriffs.

FAME / HONOR

Eindelijk was het moment dan daar; ik mocht twee missies spelen en een stuk rondrijden om de random encounters te bewonderen.

Na een trainingsmissie, waarin ik de fijne kneepjes van het cowboy vak leerde (mikken, schieten, cover zoeken en de Dead Eye) werd mij ook wat meer duidelijk over het Fame / Honor systeem. Ik kreeg op een gegeven namelijk de keuze om de badguy van deze missie te vermoorden of te laten leven. Nam ik de gast levend gevangen dan kreeg ik Honor, schoot ik 'm een kogel door zijn rotte tanden dan scoorde ik Fame. Honor levert je aanzien op van met name de sherrifs en de bevolking. Fame zorgt er vooral voor dat je berucht wordt en dat er op je gejaagd zal worden door bountyhunters.

> "JE BÈNT GEWOON IN HET WILDE WESTEN."



NATUURGETROUW

Het was een leuke missie om er even in te komen, maar hierna mocht ik dus lekker vrij mijn gang gaan.

Wat als eerste opvalt is dat het rijden over de prairie echt een enorm leuke ervaring is. Er is veel begroeiing in de vorm van struiken, boompjes en cactussen, maar het krioelt er ook van de beesten. Hertjes huppelen in het rond, cougers sluipen door het struikgewas en ook jakhalzen zijn van de partij, zonder rode stropdas overigens. Het voelt meteen goed, je bènt gewoon in het wilde westen.

Je paard beweegt zich overigens ook erg natuurgetrouw door het landschap. Hij draaft op de vlakke





EDEMPTION

JEROEN SPEELT COWBOYTJE



stukken en houdt wat in wanneer hij bergopwaarts loopt of even een heuveltje af moet. Hij zal nooit in één tempo door het landschap denderen.

WILLEKEURIG

Het schieten heeft veel weg van dat in GTA, alleen dan zonder de keiharde lock-on. Er wordt wel gelocked maar je kunt makkelijker van je doel af bewegen met je crosshair. Hierdoor voelt het geheel wat vloeiender aan.

Tijdens mijn ritje over de prairie stuitte ik op een schietpartij tussen de dienaars van de wet en wat Mexicaanse rebellen. Ik besloot me in het gevecht te mengen, iets wat niet eens hoeft, en koos voor de wet en knalde dus al die lelijke tacovreters aan gort.

Dit was dus een geheel willekeurige actie want een andere journalist die na mij speelde, maakte dit vuurgevecht helemaal niet mee. Waar hij wel tegenaan liep, was een op hol geslagen paard en wagen, waarvan hij de bestuurder dood schoot.

Het geeft aan dat er binnen de game genoeg te bleven valt, ook wanneer je niet op missie bent.




Die ziet er precies uit als dat ene familielid van Wouter dat wel doorgeleerd heeft...

DEAD EYE

Nadat ik zo een tijdje rondgehuppeld had, werden de teugels aangetrokken door de medewerkers van Rockstar en moest ik me opmaken voor een nieuwe missie.

Doel was om een gatling gun uit een mijn te stelen, waaruit je kunt afleiden dat er ook indoor gevechten zullen zijn. Al aan het begin van deze missie, kon ik mooi de Dead Eye testen. Twee bewakers van de mijn vonden mij verdacht bezig en ik moest me verantwoorden. Ik liet John zijn revolver trekken en met behulp van de R3-knop vertraagde ik gelijk de tijd, met mijn linkerstick tekende ik snel wat punten op de lichamen van de twee kereltjes en met een druk op de RT doorzeefde ik de mijnmannetjes sneller dan de schaduw van Lucky Luke.

Het volgende moment was ik al bezig met het doorzeven van de vele bewapende mijnwerkers die op het rumoer waren afgekomen. Dat ik even later in een mijnkarretje door de ondergrondse gangen roetsjte en zelfs hangend aan de kar de nodige mijnwerkers onder vuur nam, vergrootte de fun alleen maar. Het voelde als een ware kermisattractie.

VIBE

Ik heb het al eens eerder gemeld, maar wat Red Dead zo tof maakt is niet eens het verhaal of de shootouts, maar de vibe die van de game afdruipt. Dat merk je met name als je over de prairie rijdt of van de zonsondergang geniet en je over een vallei uitkijkt. Maar ook de muziek, die aanzwelt wanneer er iets spannends gebeurt in de game werkt absoluut sfeerverhogend. Of wat te denken van de stadjes die je aandoet. Mijn bek viel open toen ik het detail in de steden zag, zoals die houten gebouwtjes waar de koeienhuiden buiten te drogen hangen...

Jongens, jongens, jongens, wat een vette game gaat dit worden!



VERWACHTING

Ik verwacht dat ik met Koninginnedag niet half dronken door de stad zwalk, maar gewoon thuis op de bank hang en wat Mexicanen door hun hoofden knal!

- + Vette shootouts.
- + De algehele sfeer voelt ontzettend goed.
- + De wereld. Die vette wereld. Die hele vette wereld.
- − 29 april pas...


JEROEN

RED DEAD REDEMPTION
PS3 / XBOX 360
ROCKSTAR SAN DIEGO / ROCKSTAR GAMES
29 APRIL 2010

BREEKT 3D GAMING OP

STEVEN ZOEKT DE DERDE DIMENSIE

Nadat zo goed als de hele redactie ergens deze winter met een 3D brilletje op in de bios heeft gezeten voor een zekere film met grote blauwe aliens, leek het ons een mooi moment om eens beter naar dat hele 3D gedoe te kijken. Zeker nu de weg van deze techniek richting games definitief lijkt te zijn vrijgemaakt dankzij de opkomst van 3D TV's en de aangekondigde ondersteuning van 3D door Blu-ray. Dus... 3D gaming, yay or nay?

Naast de doorlopende stroom aan vernieuwingen op grafisch gebied, maken games soms een groei door die de manier waarop wij ze spelen en beleven volledig verandert. Denk hierbij aan de komst van controllers met analoge knuppels, dat nieuwe genres naar de console haalde en bestaande genres van nieuwe diepgang voorzag. Of het aanbreken van het tijdperk van online gaming, inmiddels een onmisbaar onderdeel van bijna iedere grote actuele titel. En dat terwijl er in het begin mensen waren die niets van deze ontwikkelingen moesten weten en er geen toekomst in zagen.
Momenteel is er weer een nieuwe hype: films en games in 3D bekijken en spelen. De recente CES, 's werelds grootste elektronica beurs in Las Vegas, werd gedomineerd door 3D TV's en brillen. En het succes van de film Avatar, die met name in 3D tot zijn recht komt, heeft het grote publiek attent gemaakt op de doorbraak van deze technologie. Maar hoe belangrijk gaat dit zijn voor games? En hoe werkt het eigenlijk precies?

KARTONNEN BRILLETJE

De techniek achter de huidige vorm van 3D beelden, waarbij het noodzakelijk is een speciale bril te dragen, bestaat al vele decennia. De techniek heet stereoscopie, en zoals de naam al doet vermoeden, is deze gebaseerd op het gebruiken van twee lagen beeld (zoals stereo audio twee lagen geluid gebruikt). Door één oog een specifieke beeldlaag te laten waarnemen, terwijl het andere oog slechts de tweede beeldlaag te zien krijgt, kunnen we onze hersens voor de gek houden. Zo lijkt het of ze als een geheel uit het beeldscherm tevoorschijn komen.



Vroeger waren er al films die gebruik maakten van deze techniek in simpele vorm, met behulp van een kartonnen brilletje met één groene en één rode lens. De 3D onderdelen van dergelijke films hadden twee beeldlagen door elkaar heen gemixt. Omdat deze lagen met behulp van rode en groene kleuren werden gekoppeld aan één van de lenzen ging tijdens deze scènes het normale kleurenpalet verloren.
De 3D techniek die we momenteel in games en films aantreffen, laat kleuren echter ongeschonden en weet de beelden op overtuigende wijze uit het scherm te toveren.


Met de film Avatar lijkt de 3D film aan een serieuze opmars begonnen.



Tijdens de afgelopen CES stond 3D volop in de schijnwerpers... figuurlijk gesproken dan.


Vroeger waren er al films die gebruik maakten van 3D-techniek in simpele vorm. Maar zulke coole gang signs hadden ze toen nog niet.

WAT DOET EEN 3D TV?

Het principe van een 3D Ready televisie is redelijk simpel. Ongeacht de onderdelen die worden gebruikt of speciale marketing namen die fabrikanten hebben bedacht, draait het bijna altijd om schermen die in staat zijn tot 120 Hertz weergave. Deze hoge frequentie is nodig omdat er twee beeldlagen tegelijkertijd worden weergegeven, en die willen we beide met hoge framerates afspelen.
Bijna iedere bekende fabrikant brengt in 2010 3D Ready HD televisies op de markt. En Philips is, als we de geruchten mogen geloven, voor 2011 bezig met een 3D scherm waar geen bril bij gebruikt hoeft te worden (die zijn er al, maar werken lang niet zo goed als de uitvoeringen met bril).



STRUIKELBLOK

3D werkt, dat is inmiddels wel duidelijk. En met verdere fine-tuning wordt het effect steeds beter en mooier.
Maar willen mensen hun films en games wel actief in 3D beleven, of is een enkele keer in de bioscoop genoeg voor de meesten?
Ook is het brilletje, hoe klein de moeite van het dragen dan ook mag zijn, een struikelblok. Op de CES was naast de overkill aan 3D HD-televisies ook een flinke selectie van 3D brillen te vinden, maar ook

JEROEN EN 3D



Wat is jouw eerste aanraking met 3D media geweest?
Ik zit echt heel hard te graven in mijn geheugen maar volgens mij was het in een of ander pretpark dat ik voor 't eerst zo'n brilletje op mijn neus gedrukt kreeg.
Wat heb jij momenteel met 3D media?
Eigenlijk helemaal niets. Ik vind 3D games vet, maar ik heb geen 3D monitor of TV of wat dan ook. Hoewel ik PandaDroom te gek vond.
Wat verwacht je in de toekomst van de 3D technologie?
Het zal wel een grote stap voorwaarts gaan maken. En het zal niet alleen bij platte beeldschermen blijven. Ik zag nu al iets van nevelgordijnen waar je 3D objecten op kunt projecteren.

KORTE TERMIJN DOOR?



STEVEN EN 3D

Wat is jouw eerste aanraking met 3D media geweest?
Ik weet dat ik als kind een keertje met het bekende kartonnen brilletje voor de TV heb gezeten voor een of andere uitzending in 3D. Maar het meeste indruk maakte A Nightmare On Elmstreet 6, waarvan de laatste scènes in 3D waren. Ik zag Freddy zo uit het scherm van de City Bioscoop komen.
Wat heb jij momenteel met 3D media?
Ik heb Resident Evil 5 en Batman Arkham Asylum beide op de PC gespeeld, in combinatie met 3D Vision van Nvidia, maar ik ben een van die mensen die na een bepaalde tijd dan wel een lichte druk voelt in zijn hoofd. Avatar 3D heb ik in de IMAX gezien en vond ik geweldig, voor een groot gedeelte dankzij het 3D effect.
Wat verwacht je in de toekomst van de 3D technologie?
Het zal niet bij al het mediagebruik een cruciale rol spelen, maar als je echt voor een game of film gaat zitten, zal 3D onmisbaar worden denk ik. Voor mij voegt het daadwerkelijk wat toe aan de ervaring.
Voorlopig is het nog niet aan de orde, maar zo gauw het brilletje overbodig wordt gemaakt, is het hek natuurlijk van de dam.



JURJEN EN 3D

Wat is jouw eerste aanraking met 3D media geweest?
Mijn eerste aanraking met 3D was in het stripblad Eppo, omstreeks 1980. Daar zat toen opeens zo'n rood-groen brilletje bij dat ik moest opzetten om de zwart-wit-rood-groene strips in het midden van het blad in 3D te kunnen aanschouwen. In 1988 speelde ik de 3D-versie van Rad Racer op de NES, met eenzelfde soort brilletje. In de jaren negentig heb ik een tijdje hologrammen van gamepersonages gespaard.
Wat heb jij momenteel met 3D media?
Ik ben nogal een liefhebber van attracties in pretparken die leuk gebruik maken van 3D-beelden. Zoals de attracties van A Bug's Life, Shrek en Terminator 2. En de PandaDroom in onze eigen Efteling is natuurlijk ook niet mis.
Wat verwacht je in de toekomst van de 3D technologie?
Het is bij films en games wel leuk, maar ook een beetje vermoeiend om de hele tijd door zo'n brilletje te turen. Ik denk dat het fenomeen pas echt een hogere vlucht neemt als een soort 3D is uitgevonden die niet met brilletjes werkt. Voor de 'attractiebeleving' van bioscoopbezoek vind ik het af en toe wel leuk om met zo'n brilletje op mijn kop te gaan zitten, maar dan ben ik ook blij als ik dat stuk plastic een paar uur later weer mag inleveren.



WOUTER EN 3D

Wat is jouw eerste aanraking met 3D media geweest?
Dat was volgens mij Jaws3D, gewoon op de televisie met een rood-groen brilletje. Op het eind vlogen de kaken van de arme haai zo WHOPPA! recht je smoel in. Voor de rest was het een gruwelijke kutfilm.
Wat heb jij momenteel met 3D media?
Sinds ik Avatar gezien heb, ga ik zeker meer films in drie dimensies checken. Ik verheug me nu al op het zien van Toy Story 3, Tron Legacy en Tim Burton's Alice in Wonderland. Maar op het gebied van games? Ik ga nog geen linkerbal afstaan om een 3D-scherm te kunnen aanschaffen.
Wat verwacht je in de toekomst van de 3D technologie?
Veel, maar vooralsnog meer op het gebied van films dan qua games. En ja, dat heeft vooral te maken met het feit dat ik nog lang niet klaar ben om mijn vrij verse 42 inch te vervangen en weer 80 miljoen ballen neer te leggen.

"ZOALS ZO VAAK, MOGEN GAMERS IN HUISELIJKE SFEER HET PAD EFFENEN."

NVIDIA'S 3D VISION

Nvidia, fabrikant van videokaarten voor de PC, heeft een eigen 3D techniek op de mark gebracht. Het concept is identiek maar vereist enkele specifieke Nvidia onderdelen om de meest actuele PC games uit jouw beeldscherm te trekken.
Om jouw PC games in 3D te spelen, heb je een monitor nodig die 3D Vision ondersteunt (dit zijn 120 Hertz schermen). Naast een speciale Nvidia 3D Vision bril moet je ook beschikken over een recente Nvidia videokaart. Een klein kastje om het effect aan en uit te zetten wordt met een USB kabel op jouw PC aangesloten.
Er worden verrassend veel games ondersteund door 3D Vision, en het effect verrijkt de ervaring wel degelijk. Of het relaxt is om al jouw games in 3D te spelen, is een andere vraag. Kotszakjes worden immers niet bijgeleverd.



hippe 3D brillen op maat kunnen niet voorkomen dat het voelt als een ongemakkelijk hulpstuk en zeker voor brildragers kan een tweede bril of de verplichting lenzen te dragen irritant zijn. Geen onoverkomelijke problemen, maar mensen zijn nu eenmaal verwend.

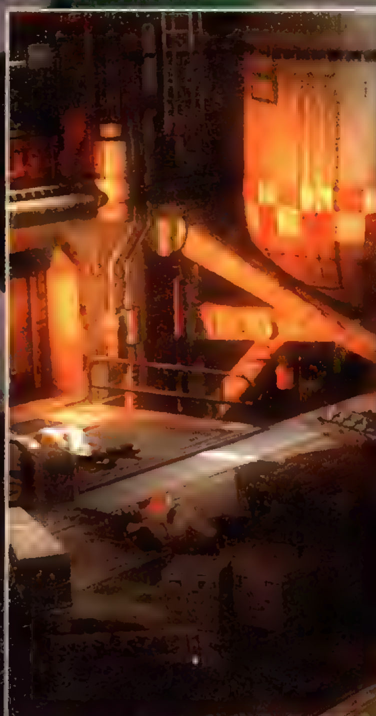


Hoe fancy ook, het brilletje is voor velen nog een struikelblok om echt van 3D te genieten.

De 100 à 200 Euro die voorlopig nog extra moet worden neergelegd voor 3D schermen zal ook niet bij iedereen in goede aarde vallen.

DOORBRAAK VIA GAMERS

Een firmware upgrade voor de PS3 die dit jaar moet uitkomen, zorgt er wel voor dat veel gamers een eerste stap richting 3D ready zullen zetten, of zij dit nou willen of niet. De PS3 als Blu-ray speler kan dan 3D films afspelen, en dus ook 3D games. Iedereen reeds in het bezit van een 'gewone' Blu-ray speler zal echter opnieuw naar de winkel moeten. Als alle grote titels standaard 3D weergave ondersteunen, jouw console het ondersteunt (want ook Microsoft zal met een nieuwe Xbox niet achter blijven) en 3D TV's steeds goedkoper worden, dan is het natuurlijk een kwestie van tijd voordat deze techniek volledig doorbreekt.
En zoals zo vaak het geval is, mogen gamers in huiselijke kring het pad effenen.



Het zal nog wel even duren voordat alle grote games standaard 3D weergave ondersteunen.



Alice in Wonderland met Johnny Depp zal na Avatar de volgende grote 3D film worden.

MAARTEN EN 3D



Wat is jouw eerste aanraking met 3D media geweest?
Pffft, dat moet een of andere lame ass film zijn geweest in een of ander pretpark. Ik heb geen idee meer hoe, waar en wat, maar ik weet wel dat er natte shit in m'n bek werd gespoten toen er een beest in 3D de bioscoopzaal in kwam.
Wat heb jij momenteel met 3D media?
Ik vind het vet. Na het zien van Avatar, en na het checken van Batman en WoW op de Samsung Syncmaster (met zo'n maf brilletje), kan ik niet anders zeggen dan dat ik er vertrouwen in heb. Die shit begint er steeds beter uit te zien en het lijkt nu ook echt wat aan de ervaring en beleving toe te voegen.
Wat verwacht je in de toekomst van de 3D technologie?
Het begint er steeds meer op te lijken. Ik zit echt te wachten op meer films zoals Avatar. Dat is puur genieten in 3D in een IMAX zaal. Alleen bij games weet ik het nog steeds niet helemaal. Ik merkte namelijk dat ik er vrij snel moe van werd. En dat kan natuurlijk nooit de bedoeling zijn. Bovendien duurt het wel effe voordat je zo'n 3D setup aan de praat hebt. Ik denk dat die meuk pas echt goed werkt als je geen brilletje nodig hebt. Eigenlijk zit ik te wachten op een soort hologrammen, maar dan uit je tv/beeldscherm. Dan pas kan je er niet omheen en gaat iedereen aan die 3D handel.

HOOFDPIJN VAN DE VIRTUAL BOY

Op de E3 van 1995 werd de Virtual Boy aan het publiek gepresenteerd, een heuse 32-bits stereoscopische 3D-console van Nintendo. Jurjen bevond zich tussen het publiek, en wist niet zo goed wat ie van dat lompe ding moest denken.
"Ik weet nog dat ik hoofdpijn en vermoeide ogen kreeg van al die roodzwarte beelden (de Virtual Boy kon geen andere kleuren in beeld brengen) maar het 3D-effect was wel leuk, en er zaten ook wel wat aardige spellen tussen. De leukste waren Wario Land en Mario's Tennis, en die games waren gewoon opgebouwd uit 2D-sprites.
Dat de Virtual Boy eigenlijk niet krachtig genoeg was om 3D-graphics te genereren, bleek wel uit Red Alarm, een Star Wings-kloon die enkel uit lijnen bestond maar toch nog zorgelijk langzaam werd opgebouwd.
Ik heb de Virtual Boy jaren later nog eens geïmporteerd (na de keiharde flop in de VS werd de geplande release in Europa afgeblazen) maar toen kon ik er ook niet langer dan een kwartier mee spelen zonder hoofdpijn te krijgen."



RAD RACER

Tegenwoordig worden games met 3D-brillen door sommige mensen bejubeld als de toekomst van de videogames, maar die mensen vergeten dan voor het gemak maar even dat we deze toekomst al eens hebben gehad. Lang, lang geleden, nog voordat ze met het maken van Final Fantasy games waren begonnen, in 1987 om precies te zijn, maakte Square al een serie van drie games die werden geleverd met een brilletje voor 3D-effecten.
De eerste was de scrollende shooter 3D-World Runner, de tweede was het racespelletje Rad Racer (zie screen), en de derde was weer een scrollende shooter, met een titel zo vreemd dat we het hier niet melden, want jullie geloven ons toch niet. Wat we wel durven zeggen, is dat die 3D-effecten zo marginaal waren, dat mensen er snel op waren uitgekeken. Of, nou vooruit, laten we de titel van die derde en laatste 3D-game van Square dan toch nog maar even noemen: de game heette 'JJ'.



J.J. EN 3D



Wat is jouw eerste aanraking met 3D media geweest?
Ik heb die shit vroeger nooit aangeraakt. Dus call me a n0Ob, maar voor mij was de game Avatar op de GamesCon in Keulen vorig jaar mijn ontmaagding.
Wat heb jij momenteel met 3D media?
Misschien cheesy, maar ik zag Avatar qua film en game helemaal niet zitten. Ik heb niks met scifi, want het bestaat niet. En wat niet bestaat, dat dig ik niet. Maar omdat mijn vriendin de film per se wou kijken ben ik mee gegaan... en ik ben inmiddels verkocht. Dat Cameron zegt dat 3D de standaard gaat worden in de bios kan ik volmondig beamen. Het maakt de ervaring zoveel vetter. En eerlijk is eerlijk, de game Avatar in 3D, is tien keer zo leuk als de gewone game. En wedden dat die 3D beeldschermen die nu nog niet te betalen zijn, over twee jaar gewoon 350 euro kosten. Ik wil het in ieder geval.
Wat verwacht je in de toekomst van de 3D technologie?
Alles, geloof me, het gaat de nieuwe standaard worden, helemaal als men er in slaagt het aantal gevallen van koppijn en kotsen te beperken. Dat is het enige wat het tegenhoudt, plus de prijs van de schermen.

JAN EN 3D

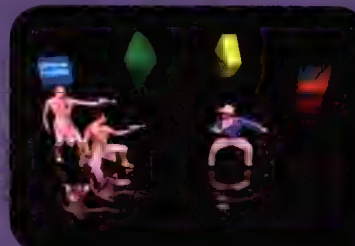


Wat is jouw eerste aanraking met 3D media geweest?
Ruim vijftien jaar geleden had een foute discotheek in Krommenie, VEGAS, al een soort driedimensionaal schietspel met cowboys. Dat was toen hightech maar het ging nergens over. De "besturing" was verre van ideaal en eigenlijk deed je niks anders dan een onduidelijk filmpje doorklikken. En natuurlijk zag ik diverse 3D films in bioscopen van pretparken, iets met Terminators en dinosaurussen als ik het me goed kan herinneren.
Wat heb jij momenteel met 3D media?
Ik volg het nauwlettend en geniet van spektakelfilms in 3D. Je hebt daadwerkelijk het idee een te zijn met de fantasiewereld die men heeft gecreëerd. Voor films vind ik het vooralsnog beter werken dan met games. Daarbij is lang niet iedereen enthousiast; ik ken veel mensen die er prikkende ogen van krijgen of last van hoofdpijn.
Wat verwacht je in de toekomst van de 3D technologie?
Het is een interessante ontwikkeling, alleen de manier waarop de elektronicafabrikanten 3D televisies nu door de strot van de consument proberen te duwen... het gaat echt helemaal nergens over. Mensen zijn net een beetje gewend aan HD, moeten ze allemaal massaal aan de 3D televisies. Alsof iedereen weer duizenden euro's gaat neertellen. Ook games gaan steeds meer gebruik maken van 3D en dat kan hele mooie ervaringen opleveren, maar ook dat zal nog wel een hele tijd duren. Sony zet hoog in op 3D televisies en bijbehorende 3D games en Samsung zegt dat ze bestaande 2D beelden kunnen converteren naar 3D beelden. Ik ben terughoudend, maar zie het niet als een gimmick. Wanneer 3D televisies en schermen a) beter betaalbaar worden, b) je geen brilletje meer nodig hebt en c) je niet per se, precies recht voor het scherm hoeft te zitten voor een optimale beleving... kan het grootschalig aan gaan slaan. Maar dat duurt nog minstens vijf jaar, schat ik.



HOLOGRAM TIME TRAVELER

Begin jaren negentig verscheen er een 3D game in de arcadehallen, maar deze gebruikte een compleet andere 3D techniek. Met behulp van een gebogen spiegel en CRT scherm werden de personages uit Time Traveler als hologrammen op een tafel geprojecteerd.
Het 3D effect van Time Traveler werkte verbazingwekkend goed en de personages en enkele simpele omgevingsobjecten leken daadwerkelijk met diepte voor je neus te staan.
De game stond op een stereographic laserdisc en werd door Sega uitgebracht. Verantwoordelijk voor de ontwikkeling was Rick Dyer, die ons tevens het even bijzondere Dragon's Lair heeft geschonken.
Time Traveler was een succes en heeft heel wat muntjes opgeslokt. Vele jaren later werd een DVD versie uitgebracht voor de PC die met een 3D brilletje werd geleverd. Maar zonder de schitterende hologrammen wist Time Traveler weinig indruk te maken.



FIFA WORLD CUP

Electronic Arts heeft de gewoonte om voor elk groot voetbaltoernooi een nieuwe FIFA game uit te brengen, en dit jaar is dat natuurlijk FIFA World Cup 2010!


MAARTEN KIJKT FIFA BIJ CHELSEA

Een paar jaar geleden had EA nog de Champions League rechten en kwam die versie er, naast de WK en EK editie, ook nog eens bij als aparte game, en dat was in een periode dat FIFA niet als beste footie werd gezien.
Maar de tijden zijn veranderd. FIFA is op dit moment de nummer één voetbalgame en EA heeft de CL licentie aan Konami gelaten, waardoor naast de normale FIFA, om het jaar plaats is voor een extra EK of WK editie. Nog steeds meer dan genoeg zou je zeggen, maar toch is deze FIFA World Cup geen uitmelkerij, want daarvoor is deze game op te veel ter zake doende punten verbeterd.

SFEER

Een van de vele verbeteringen van de World Cup versie ten opzichte van FIFA 10 is de belichting van de spelers. Maar ook het publiek heeft een grafische boost gekregen, middels schmink op de koppen, vlaggen van hun nationale teams in de klauwen en ze zingen nog volksliederen ook. Eigenlijk heeft elk land nu een soort oranje legioen en overal zie je fakkels confetti en zo'n beetje het hele stadion is een grote kleurenbrei. Lichtflitsen van publiek dat foto's maakt, Bert van Marwijk die voor z'n dugout staat te ijsberen, Van Persie en Sneijder aan de aftrap, een dwaas met een oranje hoed op... de sfeer druipt er vanaf. En om eerlijk te zijn: mij heb je daar al mee gewonnen. Ik vind landenvoetbal (mede door het publiek en de sfeer) sowieso al leuker dan clubvoetbal.


Een kenner als ik ziet aan de curve van de bal en de houding van de schutter, dat het Ballack is. En dat EA zijn naam bij het screenshot had gezet, scheelde ook natuurlijk.

"HET IS ALLEMAAL WEER NÈT IETS REALISTISCHER EN VLOEIENDER."



VERBETERINGEN

Maar er is meer. Want hoewel FIFA 10 al een vette footie was, kan je niet ontkennen dat er fouten en achterlijke zaken in zaten. Wat dacht van de keeper die als een gladiool op je af rent waardoor je heel eenvoudig met een lobje kunt scoren? Toegegeven; het ziet er cool uit, maar het is té makkelijk.
Dat hebben ze dus flink moeilijker gemaakt. Ten eerste komt de goalie niet als een opgefokte stier op je af stormen, maar is ie een stuk afwachtender, daarnaast is het lobben zelf ook een heel stuk moeilijker. Zeg maar dag tegen al die beauty goals.
Over lobs gesproken. De dieptepass door de lucht is ook niet zo makkelijk meer. Zo'n bal kwam veel te vaak precies aan in de loop. Wat je in FIFA

FIFA WORLD CUP 2010 ONLINE

Het leuke van deze nieuwe FIFA is dat je een WK online kunt spelen. Speel je bijvoorbeeld met Nederland in de groepsfase tegen Denemarken, dan zul je ook online tegen Denemarken uitkomen.
Nu vraag ik me wel af of er altijd iemand te vinden zal zijn die in precies dezelfde fase van het toernooi zit als jij, maar dat zullen we tegen die tijd wel zien.




Één speler van Nederland zal zich helemaal thuis voelen straks bij het WK in Zuid-Afrika: Arjen Robbenelland.

2010 IS FIFA 10,5


Bij het Nederlands Elftal in de jaren '70 was een speler die elke dag loempia's en Babi Pangang at: Johan Chineeskens.

WC 2010 ziet, is dat een aanvaller zo'n bal ook wel eens op z'n borst aanneemt als hij ziet dat het toch niet helemaal gaat zoals gepland.
Het is sowieso allemaal nèt iets realistischer en vloeiender.
Een beetje jammer vind ik dan wel dat teamgenoten elkaar soms in de weg staan. En het is echt heel lullig als je op die manier een corner weggeeft.

VOORZET VOOR FIFA 11

Ook qua gameplay en op het grafische vlak is vooruitgang geboekt. Zo is het veld onder handen genomen, waardoor het geen biljartlaken meer is. Er zit meer diepte en structuur in. Het schieten, het passen en zelfs het nemen van penalty's is aangepast en lijkt er op vooruitgegaan.
Om het WK wat meer authenticiteit te geven, zit er meer verschil in uit- en thuiswedstrijden tijdens de kwalificatiefase, en ook dat brengt het realisme op een wat hoger niveau.
Is dit nou allemaal het noemen waard? Zeker, want al deze punten gaan ervoor zorgen dat FIFA 11 zonder twijfel de beste FIFA ever gaat worden. En ik weet wel dat we dat de afgelopen drie jaar van iedere nieuwe FIFA hebben gezegd, maar het geeft alleen maar aan dat EA Sports belachelijk goed bezig is en extreem goed met de feedback van de communitiy omgaat.





De Spaanse selectie bekeek de nieuwe keeper met enige argwaan.

FIFA ONLINE

Peter Moore sprak weer eens grote woorden in het Chelsea stadion, zoals: "dit is de toekomst van onze industrie", waarmee hij doelde op webbased applicaties. De ex-Microsoft man wil namelijk een doelgroep aanboren die geen consoles heeft. Een doelgroep die niet twee uur per dag wil gamen, maar misschien slechts een kwartiertje.

Om ook de wat minder fanatiek gamende doelgroep binnen te halen, gaat EA haar grote titels opnieuw uitbrengen, maar dan als soort van light version. Zelf noemt EA het een webapplicatie.



Het eerste voorbeeld hiervan is de Tiger Woods game, die stilletjes al online draait (PGA Tour Online); een website waarmee je kunt golfen zonder dat je daarvoor een console of zware PC nodig hebt.
FIFA is de volgende stap binnen dit project. Met FIFA Online lanceert EA een gratis downloadbare FIFA game die je zelfs op de laptop van je schoonmoeder zou moeten kunnen spelen. Een beetje jammer is dan wel weer dat je eerst een gigabyte moet downlooien voordat je aan de slag kan.
FIFA Online is gebouwd op de engine van de PC-versie van FIFA en ziet er daarom niet eens verkeerd uit. Je kunt 't volledig met de muis besturen, maar je kunt bijvoorbeeld ook een gamepad aansluiten.
Het mooie is: je kunt alles spelen. Een WK, een league of een toernooi, zelfs online!

RPG FOOTIE

Bij elke wedstrijd staat wel iets op het spel. Een challenge bijvoorbeeld. Na het spelen van zo'n match, krijg je altijd een reward. Een voorbeeld is een polsbandje dat je een speler kunt laten omdoen. Zo'n ding geeft dan bijvoorbeeld betere defence statistieken waardoor je tijdelijk een boost krijgt, tot na een paar wedstrijden de magie is uitgewerkt. Wie had dat kunnen bedenken? Een voetbalgame met RPG elementen!
De gesloten bèta is inmiddels live, en nog deze zomer (net voor het WK) moet FIFA Online, online zijn. Overigens belooft EA dat ze aan de game zullen blijven sleutelen.
Duidelijk is in ieder geval dat we nog veel meer van dit project gaan horen, aankomende maanden.





REVIEWS

iPAD

Zojuist heb ik de persconferentie gezien van Apple en ik ben er uit: ik moet een iPad! Waarom? Ik heb werkelijk geen idee, maar ik wil er gewoon één. Ik kan sowieso nog wel een handzaam Apple product gebruiken, naast mijn iPod touch, iPhone en MacBook.

Inderdaad, ik ben een Apple nerd, geek of wat je me ook wilt noemen. I don't really give a shit. Ik wil een iPad omdat er zo'n kek appeltje op de achterkant staat, omdat het heerlijk makkelijk is qua bediening en omdat het natuurlijk een verschrikkelijk mooi vormgegeven apparaat is.

Ik zie me al zitten, onderuitgezakt op de bank, iPad in mijn handen en dan nonchalant met mijn vinger over het scherm bewegen. Over internet surfen, mailtjes lezen, facebook checken, twitteren en natuurlijk filmpjes kijken terwijl mijn vriendin Desperate Housewives volgt.

Er is echter een probleem. Mocht ik één iPad kopen, dan zal dat in huiselijke kring niet gewaardeerd worden, want mijn vriendin is zo mogelijk een nog grotere Apple junkie dan ikzelf. Dat worden dus twee iPads voor huize Roding eind maart.



FUNCTIONERINGSGESPREK

Lezers die mijn columns op deze pagina of mijn blogs op PU.nl regelmatig checken zullen onderhand wel weten dat het leven van een eindredacteur niet over rozen gaat.

Afgezien van het feit dat ik qua redactie met het grootste stelletje ongeregeld van de Europese tijdschriftenindustrie te maken heb, maakt ook de industrie zelf het steeds moeilijker om een fatsoenlijk maandblad te maken. Bij tripjes wordt steeds vaker een embargo afgesproken (dan mag je er pas later over schrijven) en games worden steeds korter voor de verschijningsdatum opgestuurd, waardoor we ze vaak pas op het allerlaatste moment kunnen reviewen.

Zo heb ik bijvoorbeeld de review versie van Final Fantasy XIII (dat wordt onze coverview, tenminste daar ga ik op dit moment nog vanuit) nog steeds niet binnen, terwijl in dit stadium de laatste pagina's toch echt aan de vormgeving moeten worden aangeleverd. Ook van Heavy Rain, MAG en Alan Wake is óf de tekst óf het artwork op het moment van schrijven van dit stukje nog steeds niet opgestuurd, dus dat wordt weer nagelbijten en avonden doorknallen, what else is new?

Toch, ondanks alle shit, blijft dit wat mij betreft de leukste baan van de wereld. Elke dag op de redactie gebeuren er wel dingen die ik niet had willen missen, en zijn al die onopgevoede, luie, brutale, halve gare redacteuren als je het goed beschouwt de tofste collega's die je je maar kunt wensen.

Vanavond heb ik een functioneringsgesprek met hoofdredacteur Niels en hoor ik van hem of ik 't afgelopen jaar aan de verwachtingen heb voldaan. Ik ga 'm in ieder geval vertellen dat ik ook na zestien jaar bij de PU niets van m'n enthousiasme heb verloren, en als je volgende maand weer mijn bijschriften en dit stukje op deze pagina leest, weet je dat het ook met Niels een gezellige avond is geworden.



- BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
- NAPOLEON: TOTAL WAR
- RUNE FACTORY: FRONTIER
- ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
- MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES
- ENDLESS OCEAN 2
- MAG
- MASS EFFECT 2
- HEAVY RAIN
- SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL
- SKY CRAWLERS: INNOCENT ACES
- WHITE KNIGHT CHRONICLES
- PHANTASY STAR ZERO
- STAR OCEAN THE LAST HOPE: INTERNATIONAL
- DARK FALL: LOST SOULS
- GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

TOPSCORE



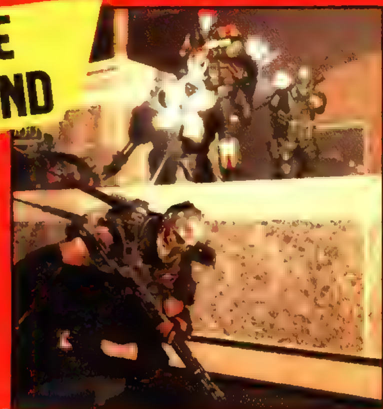
MASS EFFECT 2
"DE VETSTE SCI-FI GAMETRILOGIE OOIT."

HELEBOEL MENSEN TEGELIJK GAME



MAG
"NA MW2 IS MAG WEL EFFE ANDERE KOEK"

MACHO GAME VAN DE MAAND



ARMY OF TWO
"EEN DIKKE FRIKADEL MET UITJES."

NATSTE GAME



ENDLESS OCEAN 2
"VOORDAT JE HET BESEFT, ZIT JE AL TIEN UUR ONDER WATER."

BATTLEFIELD: B

Wel eens een pornofilm gezien die in het Duits nagesynchroniseerd is? Is toch een stuk minder geil, nietwaar? Tja, het oor wil ook wat, zo merkte Wouter eens te meer tijdens het spelen van Battlefield: Bad Company 2...

Ligt het nou aan mij, of bestaat het 'verhaal' van Modern Warfare 2 uit een reeks totaal willekeurige gebeurtenissen met in de hoofdrollen een paar compleet inwisselbare, karakterloze dudes?

Hohoho, niet meteen in de verdediging schieten; ik weet heus wel dat MW2 een kapotvette game is en dat het verhaal ervan helemaal niet belangrijk is. Bovendien, wie speelt die singleplayer nu eigenlijk?



Nou, ik dus... En verhaal is voor mij dus wél belangrijk. Vandaar dat ik Bad Company 2 bruter vind dan Modern Warfare 2, maar dat is zo'n ontzettend persoonlijke mening dat waarschijnlijk maar twee op de miljoen rukberen het met me eens zijn. Toch ga ik uitleggen waarom ik zo afwijkend ben, want dit is lekker *mijn* review!

DERTIEN MAAL BRUUT

Het is niet zo dat BBC2 (over wegtrekkerige afkortingen gesproken!) een ballenkietelend sterk verhaal kent, maar dat spreekt bijna voor zich bij games. Toch zorgt de bescheiden karakteruitdieping van de lompe, explosiegeile Texaan Haggard, de gedisciplineerde G.I. Joe Redford, de lichtelijk geeky maar steeds stoerder wordende Sweetwater en de ik-persoon Preston (die wat meer persoonlijkheid heeft dit keer) voor net dat extra beetje emotionele binding en humor in de singleplayer.

Aangezien ik iemand ben die liever pijnlijk langzaam sterft dan een cutscene doorklikt, raasde ik met veel plezier de campaign door, af en toe aangenaam verrast door geinige conversaties (zoals een duidelijke dis naar, jawel, MW 2 als de Slechte Compagnie op quads aan het rondscheuren is: "Snowmobiles are for sissies!") en redelijk stoere actie in de cinematics.

Tegen het einde van de singleplayer, nadat ik gedurende elf missies m'n steeds groter wordende collectie aan guns heerlijk had laten ratelen, kwamen er wat ergerlijke, scripted stukjes waarin DICE duidelijk té hard z'n best heeft gedaan om de boel filmisch te maken.

Maar deze twee fragmentjes zijn waarschijnlijk best cool als je meteen door hebt wat er van je verlangd wordt en je dus niet vijf keer vloekend dood gaat.

Yes sir, de flow in de actie, de afwisseling en de verhaalgedrevenheid van de BBC2 singleplayer was krachtig genoeg om me een aantal uurtjes strak geboeid te houden. Iets wat ene MW2 niet gelukt is...

AUDIO MONDO

Misschien kun je je nog herinneren hoe knetterbruut de audio in de eerste Bad Company was. Zelfs een dove zal het beamen; het geluid was onovertroffen in hevigheid, realisme en breinverlammendheid en in deel 2 is dat gelukkig nog méér het geval.

De manier waarop een schot van een rifle doorgalmt in de verte, het piepen van je oren als er vlakbij een granaat explodeert, het kreunende geluid van een gebouw dat instort... het klinkt allemaal zo vet dat de game er gewoon een extra dimensie

DEFINING ONLINE WARFARE

Een Battlefield zonder multiplayer is als een Hollywood-snol zonder kutkeffertje en ook op dit strijdveld ontkomen we niet aan een dikke meerspelerstand.

Ik heb die pret in het kantoor van DICE in Stockholm, Zweden mogen checken en hoewel ik aanvankelijk, toen we op wat kleinere maps potjes Squad Rush speelden, niet heel erg onder de indruk was, veranderde dat al rap. Op de grote maps, als de tanks, helikopters, jeeps en quads uit de schuur worden getrokken, gaat die shit pas echt los.

Op een drooggelegd meer (eveneens het begin- en eindtoneel van de singleplayer) waar grote schepen als luchthappende vissen op zanderige bodems liggen, was die shit aan. Enorme zandwolken spatten op vanwege de regen aan Apachekogels, van links en rechts vliegen de tankgranaten langs je neus, quads rijden over je tenen en overal storten gebouwtjes in waardoor je nergens lang veilig bent. Tussen al die mayhem door loop je dan, al nieuwe wapens en specs unlockend en badges scorend, de tijd van je leven te hebben (zolang je maar binnen bleef).



"ELK SCHOT VAN JE WAPEN DOET JE DARMEN SIDDEREN VAN GENOT."







BAD COMPANY 2

WOUTER VOELT ZICH THUIS IN SLECHT GEZELSCHAP

door krijgt. Elk schot van je wapen knalt door je hersenpan en doet je darmen sidderen van genot, elke ontploffing lijkt tegen het randje van de geluidsbarrière aan te droogneuken en zelfs de sound van je jeep die gas geeft, klinkt zo lekker dat het bijna lijkt alsof je kop op het motorblok ligt.
En dan besef je pas hoeveel invloed goede audio heeft op zo'n knalgame; je zou er de graphics bijna door vergeten...







BLIJF MAAR OP AFSTAND

Begrijp me niet verkeerd, het is niet zo dat de beelden in BBC2 lelijk zijn... maar van dichtbij wel een beetje. Er zijn prachtige panorama's van besneeuwde bergen, groene valleien en uitgestrekte woestijnen, maar zodra je met je first-person smoel dicht tegen een teamgenoot of een muur gaat staan, kun je de kartelrandjes moeilijk negeren.
Ook gebeuren er af en toe wat rare dingen met de physics, zoals vijanden die met een voet dwars door een muur in de lucht bungelen, maar dat neem ik DICE niet kwalijk, vooral niet omdat ze zo'n prachtig destructiesysteem in de game hebben gepropt.
Omdat de levels dit keer een stuk minder open zijn dan in het vorige deel, heeft de vernietiging van de vele gebouwen en andere soorten cover heel wat meer invloed op de gameplay, ook in de singleplayer. Je wordt meer één kant op gedwongen en als dan alle dekking voor je neus kapot wordt geschoten, is het niet meer mogelijk even een stukje weg te rennen of om de vijanden heen te lopen en ze een kogel door hun achterhoofd te jagen, iets wat de vrijheid in BBC1 wel mogelijk maakte. Nee, je zult je vijanden nu veel sneller af moeten knallen voordat er geen plekje meer is om te schuilen, helemaal als er een tank tegenover je staat die het landschap binnen no-time zo dekkingloos als de borst van Jeroen maakt.
Snellere gameplay binnen meer gecontroleerde omgevingen dus, en na de enorme zwerfpartijen in BBC1 en wat recenter Operation Flashpoint: Dragon Rising, vond ik dit best wel fijn.

VUL IN EN WEET

Laat het je koud dat wanneer je een nieuwe gun oppakt, je volop in beeld te zien krijgt welk schietijzer je zojuist unlocked hebt? Ben jij zo iemand die weinig waarde hecht aan verhaal, filmpjes doorklikt en muziek opzet tijdens het gamen dus briljante audio nooit zal opvallen? Dan zit het er dik in dat je weinig onder de indruk zal zijn van de singleplayer van BBC2.



Een vakantie bij Club Med is een dure aangelegenheid maar je wordt op uiterst professionele wijze vermaakt door de ingehuurde animatieteams.

Ben je echter net zo'n gamer als ik; waardeer je een slap gesprek tussen simpele personages meer dan CNN-beelden, klinkt unlockables bijna net zo fijn in je oren als tieten, vind je lichtelijk filmische, scripted events echt wel wat toevoegen aan je game, vind je het fijn om af en toe het eeuwige lopen te onderbreken met een tank-, helikopter- of jeepritje en hebben je oortjes grote invloed op wat je brein verwerkt? Dan zou je Battlefield: Bad Company 2 best wel eens bruter kunnen vinden dan dat ándere spelleke.



OP DE PC... IN 3D!

Het zal je opvallen dat BBC2 net even wat serieuzer is dan zijn voorganger en dat komt niet alleen door de dreiging van een Derde Wereldoorlog in het spel, maar vooral omdat de game dit keer wél naar de PC gaat. En daar issie natuurlijk scherper, slicker én in 3D!
Lekker voor alle Henkies die zo slim zijn geweest om alvast een driedimensies-monitor aan te schaffen,want het ziet er bijna Batman: AA bruut uit!



CONCLUSIE

Oor-aaiende audio en destructie die echt invloed heeft op de gameplay, zorgen ervoor dat de singleplayer van BBC2 een stuk vetter is dan de gemiddelde shooter-ervaring. Gelukkig zet deze trend zich voort in de multiplayer, waar de chaos zo [illegible] den indruck...

WOUTER

SCORE **88**

Zes uurtjes voor de singleplayer. En de multiplayer? Tja, ik kan een cliché uit de kast trekken maar ik hou het hier maar bij: lang, fucking lang.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
PS3 / XBOX 360 / PC
DICE / ELECTRONIC ARTS
1 - 24 SPELERS (ONLINE)
2 MAART 2010

18



NAPOLEON: TOTAL WAR

Toen Napoleon Bonaparte op 11 oktober 1811 Zaandam aandeed, riep hij volgens de overlevering bij het aanzicht van de Zaan en diens karakteristieke windmolens "c'est sans pareil!", oftewel 'weergaloos!' Het verhaal blijkt echter een fabeltje want Napoleon keurde de Zaanse omgeving tijdens zijn rit naar Amsterdam destijds nauwelijks een blik waardig, en vond Zaandam alles behalve 'weergaloos'. Gelukkig is Napoleon: Total War dat wel, volgens Jan.

JAN VOERT DE FRANSE LEGERS AAN



De TW serie staat al jaren voor kwaliteit en belichaamt als een van de weinige een genre dat nog altijd exclusief is voorbehouden aan de PC en dat de komende jaren nog wel zal blijven. Strategie infiltreert meer en meer de console, maar een Total War game speel je op de PC. Punt. Uit.
Toch zorgde Empire: Total War voor een kleine smet op het blazoen van de serie. Laat ik duidelijk zijn; het was en is nog steeds een waanzinnige game, maar het gedoe met Steam, het lange wachten op belangrijke patches en de problemen met pathfinding brachten de onaantastbare status van Creative Assembly aan het wankelen.
Men beloofde beterschap en Napoleon: Total War lost die belofte in. De game voelt en speelt een stuk soepeler, en op alle vlakken heeft de ontwikkelaar haar zaakjes net wat beter op orde.

TACTISCH

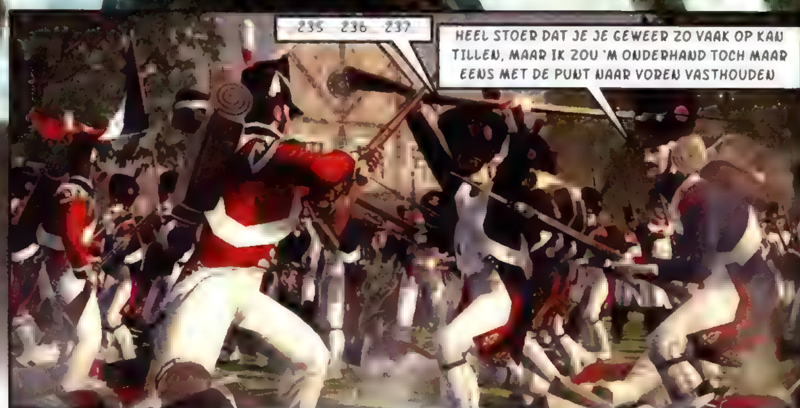
De dynamiek van de drie grote campagnes die je als Napoleon

"TOT OP DE UNIFORMKNOOPJES PERFECT TOT LEVEN GEWEKT."

doorloopt (of als zijn tegenstander) is anders dan voorheen omdat de beurten minder tijd overkoepelen. Hierdoor wordt het schaakspel van research, het verplaatsen van



troepen, het rekening houden met seizoenen en het voordeel pakken van bepaalde unieke resources en kennis tactischer dan ooit.
Met ruim 350 Napoleontische eenheden is het voor de historisch geïnteresseerde gamer sowieso genieten want wapens en units worden tot op de uniformknoopjes perfect weergegeven.



DROP IN

Coolste nieuwe toevoeging is en blijft de briljante drop in battle feature waarbij spelers van vlees en bloed - aan de andere kant van de 'lijn' - de rol van A.I.-gestuurde vijand over kunnen nemen tijdens de battles.
Dit is optioneel, maar het idee dat misschien wel je buurman, iemand uit Japan of een tester van Creative Assembly zelf de legers bestuurt, maakt de fantastische met rookgordijnen en opspattende modder overladen gevechten nog intenser. En het feit dat je met een van de belangrijkste generaals uit de geschiedenis mag spelen, is natuurlijk puur goud.



SCHUITJE VAREN

De in Empire: Total War geïntroduceerde zeegevechten zijn ook hier van de partij. Creative Assembly heeft de zeeslagen opgepoetst met een betere A.I. en een aangescherpte besturing.
Nieuw is de mogelijkheid om tijdens het 'water maken' je bemanning te instrueren alles te laten voor wat het is en als een gek je schip te repareren. Inzoomend zie je je mannetjes dan gaten dichten en water pompen en als je er op tijd bij bent, kun je een schip weer oplappen en opnieuw deel laten nemen aan het gevecht op zee.
Toch blijf ik erbij dat de zeegevechten een leuke extra zijn maar nooit het niveau en de intensiteit van de epische gevechten op de vaste wal weten te benaderen.



CONCLUSIE

Het is even voorspelbaar als vrolijk stemmend, even onbetwistbaar als geruststellend: Napoleon: Total War is wederom een parel van een RTS. Minder dan een Gold Award geven voor dit epos zou dan ook ridicuul zijn.


JAN

SCORE 90

Uren, dagen, weken, maanden...

NAPOLEON: TOTAL WAR
PC
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
1 - 8 SPELERS
26 FEBRUARI 2010



RUNE FACTO

Rune Factory: Frontier is een enorm uitgebreid spel. Zo uitgebreid dat er eigenlijk een korte cursus nodig is om de veelomvattendheid van het spel te kunnen bevatten. Natuurlijk is onze eigen onbetwiste Rune Factory-meester Jurjen meer dan bereid om deze cursus te geven.

LES 1 VERKENNEN

Welkom in Trampoli. Hier is het leven goed, zoals je zelf al snel zult ontdekken. Toe maar, verlaat je huisje en wandel eens rond. Maak kennis met je buren, ze helpen je op weg met goede raad en soms onmisbare voorwerpen. Vergeet ook niet de vele lieftallige dames in het dorp eens aan te spreken.

De lente is net begonnen, dus iedereen is buiten en alles bloeit. Als natuurliefhebber moet je ook zeker even naar het strand in het zuidoosten, de boom in het noordoosten of het meer in het noordwesten wandelen.

En als je er genoeg van hebt, ga je gewoon weer terug naar huis om in bed te kruipen en je eerste dag in het spel te beëindigen. Wil je voordat je onder de wol kruipt nog even een blik werpen op het veld voor je huisje? Daar gaan we ons de volgende les eens in verdiepen.

LES 2 VERBOUWEN

Dat veldje voor je huis, dat is je akker. Daarop kun je dingen verbouwen. Allerlei gewassen zoals tomaten, komkommers, maïs, pompoenen, spinazie en zelfs bloemen; je kunt het zo gek niet verzinnen of je kunt het verbouwen. Ja, nu is het nog een puinhoop met al die stenen, die boomstronken en dat onkruid, en het zal nog wel even een puinhoop blijven. Maar het onkruid kun je al uit de grond trekken, en de vrije grond kun je al schoffelen, zodat je je eerste knollen kunt zaaien. Elke dag een beetje water geven, en na vier dagen kun je ze oogsten.

De knollen brengen niet veel op en groeien niet opnieuw aan, maar het is een begin. Zelfs de grootste boer is met een kleine akker begonnen. Al snel komen andere zaden en betere gereedschappen beschikbaar. En er zijn meer plekjes in het land om je gewassen te verbouwen, bijvoorbeeld in kerkers.



De laatste trend in hoedemode had tot gevolg dat de roze vogelbekdieren vrijwel compleet uitgestorven waren in Trampoli.



"EEN REIS OM NOOIT TE VERGETEN."

LES 3 VECHTEN

De eerste twee kerkers zijn snel gevonden. Door het plantje bij de klokkentoren te bewateren, groeit meteen een bonenstaak naar het walvisvormige eiland dat boven Trampoli zweeft.

De tweede kerker vind je door met een sikkel het gras weg te kappen in het veld tegenover het huisje van Mist, je buurvrouw. Gewapend met sikkel, hamer, of beter nog, dat zwaard dat je in de smederij had aangeschaft, kun je in zo'n kerker al een aardig eindje vorderen. Geen turn-based toestanden hier, en ook geen verdedigende acties. Ontwijken met de stick en toeslaan met de A-knop, zo werkt dat in dit spel. De in beeld springende cijfers geven aan hoeveel schade je een vijand of portaal hebt toegebracht. Of aan jou is toegebracht, natuurlijk.

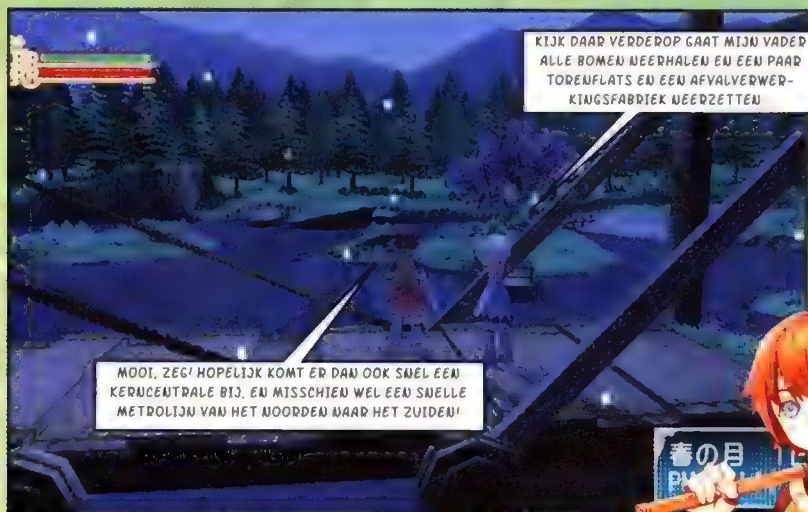
Loop niet te hard van stapel, het is niet de bedoeling dat je zo'n kerker de eerste keer al voltooit. Het is de bedoeling dat je er een paar keer terugkeert, om handige spulletjes te verzamelen en steeds weer wat verder te komen.



LEKKER VREEMDGAAN!

Spellen waarin je kunt trouwen waren er al, maar zover we weten is Rune Factory: Frontier de eerste game waarin je kunt vreemdgaan. Het is erg grappig om te zien hoe geloofwaardig en substantieel de ontwikkelaars deze affaire in het spel hebben geïntegreerd. Probeer het eens als je zo nodig moet, maar we staan niet in voor de gevolgen!

RY: FRONTIER





LES 4 VERZAMELEN

De kerkers zou je met een beetje goede wil ook mijnen kunnen noemen, want je kunt er allerlei voorwerpen vergaren. De gekste planten en kruiden, ijzer, koper en edelstenen, delen van monsters - je kunt zelfs de monsters gaan verzamelen. Voor dat laatste moet je een beest niet met je zwaard maar met je roskam benaderen. Heb je zo'n beestje vaak genoeg geborsteld - terwijl je zijn aanvallen ontwijkt - dan wordt hij je vriend en vertrekt hij naar de schuur bij je huis. Mits je die natuurlijk hebt gebouwd.
Voor dat bouwen heb je hout nodig, en om hout te kunnen hakken heb je een bijl nodig. Voor die bijl en de andere verzamelbare gereedschappen is het van belang de relaties met je buren warm te houden. Misschien is dat nog wel het belangrijkste wat je in dit spel kunt verzamelen: vriendschappen en goede wil.

LES 5 VERBETEREN

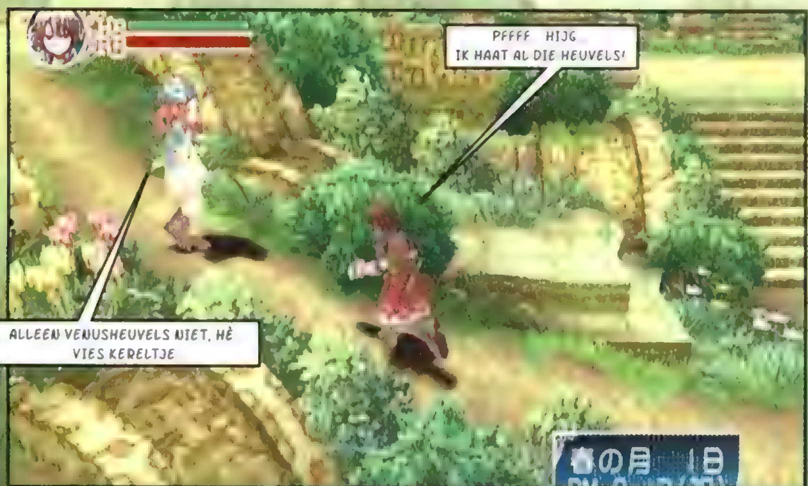
Ga regelmatig bij je buren op visite en verras je dorpsgenoten met cadeautjes om je relaties met hen te verbeteren. Ze betalen je terug met belangrijke voorwerpen en essentiële ontwikkelingen in het verhaal.
Om ook de relaties met de dieren in je schuur te verbeteren, moet je ze liefst elke dag even borstelen en uitlaten. De beesten vechten met je mee in kerkers, leveren grondstoffen en kunnen zelfs helpen op je boerenbedrijf, dus dat is zeker geen verspilde moeite.
Om betere wapens, gereedschappen, accessoires, medicijnen en etenswaren in bezit te krijgen, moet je je huis uitbouwen met een smederij, lab en keuken, waarvan je de functies op hun beurt weer kunt uitbreiden met upgrades, pannensetten en receptenboeken. Op een gegeven moment kun je zelfs de vruchtbaarheid van je akker bepalen door die geestjes te oogsten die je de hele tijd al door de lucht zag vliegen.

LES 6 VORDEREN

Ondanks de overdaad aan voorwerpen, mogelijkheden en uitdagingen, krijg je nooit het gevoel dat je je grip op de zaak verliest. Je kunt weinig dingen echt fout doen, en je mag zolang je wilt de tijd nemen om je doelen te bereiken, dus heb je elke dag in het spel wel weer het gevoel dat je een stukje bent opgeschoten.
Gaandeweg krijg je steeds betere en handigere voorwerpen in bezit, en ontwikkel je je eigen maniertjes en strategieën om tijd en middelen zo optimaal mogelijk te benutten. Terwijl de seizoenen elkaar ongestoord opvolgen floreert je boerenbedrijf, dring je steeds dieper in de kerkers door en krijgen je relaties in het spel ook steeds meer diepgang. Vooral je relatie met die ene meid, die je nu al een paar keer mee op date hebt genomen. Zou het ook mogelijk zijn om met haar...

LES 7 GENIETEN

Op een gegeven moment krijg je toch wel een beetje het gevoel dat je het gemaakt hebt in Trampoli. Je bent een graag geziene gast op feesten en tijdens evenementen. Alle kerkers zijn voltooid, er staan een paar mooie dieren in de schuur, je akker is bijzonder vruchtbaar en levert meer geld op dan je kunt uitgeven. En ja, ondertussen ben je ook getrouwd, en is je eerste kindje zelfs geboren. Hij kan al kruipen, de rakker.
Met een mengeling van weemoed en plezier denk je terug aan de eerste stappen die je in Trampoli zette. Hoe onwennig alles in het begin nog voelde, de moeite die je had met dingen die je nu zo gemakkelijk afgaan.
Je bent een eind gekomen, dat mag gezegd worden. En de reis was er een om nooit te vergeten.



KUT LAADSCHERMEN

Er valt weinig negatiefs over Rune Factory Frontier op te merken, op twee dingen na: de irritante achtergrondgeluiden (Vogels? Krekels? Een piepende kruiwagen?) en - vooral - de laadschermen. Elke keer dat je een huisje in- of uitloopt, verschijnt namelijk zo'n kuttig laadscherm in beeld, en dat doet dus echt afbreuk aan je speelplezier.

CONCLUSIE

Ben jij als ontspanningzoekende gamer van het geduldige type en dus niet vies van dingen als Harvest Moon en Animal Crossing? Dan zou Rune Factory: Frontier wel eens de beste game kunnen zijn die je ooit hebt gespeeld. Maar echt!


JURJEN

SCORE 82

Zonder hulp of haast ben je hier makkelijk zestig uur mee zoet.

RUNE FACTORY: FRONTIER
Wii
MARVELOUS / RISING STAR GAMES
1 SPELER
MAART 2010
12



ARMY OF TWO:

De spierbundels van Army of Two zijn weer terug, dus mag ónze spierbundel met ze op pad, da's logisch. En toen JJ voorstelde om in z'n verhaal de vergelijking tussen hardcore porno en shooters te maken, kreeg ie nog een paginaatje extra ook.



Je kon veel zeggen over de eerste Army of Two: dat het geen perfecte shooter was, dat het een matige rip off van Gears of War betrof of dat het homo-erotische mafkezerij was, maar niet dat het spel geen eigen smoelwerk had.
Zo was Army of Two een van de eerste shooters die zich echt focuste op co-op gameplay (met dank aan Gears of War) en karakters met zo'n macho uiterlijk, cheesy oneliners en brute acties (met dank aan Gears of War) hadden we zelden eerder gezien.
Dat het uiteindelijk allemaal niet goed uitpakte, had net zo veel te maken met de gemankeerde uitvoering als met het overvolle shootergenre dat maar heel moeilijk nieuwkomers toelaat.
Maar EA gaf niet op en zette in Montreal deel twee in elkaar: Army of Two: The 40th Day (AoT40D). En daar was ik maar wat blij mee, want iedereen die me kent, weet dat ik een portie ongecompliceerd geweld op zijn tijd erg kan waarderen.

GEEN GEPLUK EN GELIK

Ik heb heel lang nagedacht hoe ik AoT40D zou gaan omschrijven, want jullie willen altijd weten wat voor type spel het is en waar je het mee kunt vergelijken. Maar ik kan er echt niks anders van maken dan dat je AoT40D het best kunt vergelijken met een hardcore pornofilm.
En nu niet slap gaan lullen dat je deze vergelijking niet kunt controleren, want jullie hebben die shit allemaal wel eens gecheckt. Elke gast die dat ontkent, leeft in Staphorst met een erectieprobleem en zonder computer óf liegt dat het gedrukt staat. Doe er ook niet moeilijk over; soms heeft een man nu eenmaal even behoefte aan een portie ongecompliceerde kneiterharde seks. Geen lieve woordjes, geen voorspel van uren, geen kaarsjes, geen esoterische oliën, geen vrouwvriendelijk gepluk en gelik, maar gewoon binnen drie minuten een volstrekt egocentrisch en spetterend hoogtepunt. En precies voor dat doeleinde heeft men de seksfilm uitgevonden. AoT40D is de game-equivalent van hardcore porno. Ga maar na. AoT40D kent een flutverhaal over een terroristische groepering die Sjanghai vanuit het niets opeens in puin schiet, de game kent nauwelijks monologen, de acteurs gedragen zich primitief en de actie is maar op één ding gericht: een orgasme, van in dit geval, geweld.

> "MET ÉÉN STANDJE NEEM IK GEEN GENOEGEN."


En zo bleek nijlpaard Tanja ook na haar dood nog een nuttige rol te kunnen vervullen.



Ook is deze game zo macho als het maar kan. Ik kan me niet voorstellen dat er één meisje is dat zich aangetrokken voelt tot Rios of Salem. De twee gasten zijn zo plat als een dubbeltje en doen maar een ding, en dat is vanuit hun heupen knallen. Is dit slecht of minderwaardig? Nee, net zo min als een pornofilm slecht of minderwaardig is. Of een dikke frikadel met uitjes. Van zeven dagen per week kaviaar eten word je ook niet vrolijk.

DEGELIJKE PORNO

Nu we geconstateerd hebben dat AoT40D porno is, rest ons de vraag of het hier goede of slechte porno betreft. Want ja, beste lezertjes, je hebt wel degelijk kwaliteitsverschil in porno. Er bestaat rampetampen en rampetampen.
Hoe goed en geil zijn de acteurs, is de actie afwisselend (verschillende standjes), hoe is de spanning en is er genoeg reden voor een climaxje hier en daar?
En op dat gebied moet ik de porn... eeeh gameliefhebber toch ietwat teleurstellen. AoT40D is degelijke porno geworden. De game heeft alle elementen in zich om een goede pornofilm te zijn, maar het spettert


Ik ga toch eens kijken of ik zo'n masker voor mijn vrouw kan kopen. Dan schrik ik misschien 's ochtends niet meer zo.

THE 40TH DAY

JJ HEEFT WEL EENS BETERE PORNO GEZIEN

DE DOOD VAN EEN KIND

Dat Army of Two het geweld niet schuwt, was bekend maar in The 40th Day wordt toch wel weer een nieuwe morele grens overschreden, als je dat wilt…

Zoals ik al eerder aangaf, dien je in AoT40D een aantal morele keuzes te maken en daar zitten een paar hele 'foute' dilemma's bij. Zo kreeg ik de keuze om een weerloze tijger in een kooi door zijn kop te knallen of niet, en dieren afknallen vind ik echt een no go.

Maar AoT40D gaat verder, want even later kreeg ik de keuze een kind een wapen te laten pakken. Laffe flikker als ik ben, liet ik hem dat doen (en dus niet zelf), met als gevolg dat ie net voordat hij het wapen aan mij kon geven, door zijn harses werd geknald. Ik had dus de dood van een kind op mijn geweten! Lekker dan…





nergens echt. Terwijl je die fil… eeh game nu juist voor het spetteren koopt!

Laten we beginnen met de acteurs, Rios en Salem. Nog steeds twee bikkels die imponerend in beeld zijn gebracht (grafisch is de game er echt op vooruit gegaan) maar beiden zijn veel minder uitgesproken dan in het eerste deel. Er is minder trashtalk en al die handclaps en kopstoten die je elkaar kon geven, zijn geminimaliseerd, waardoor Rios en Salem minder karakter hebben. Zonde.

ÉÉN STANDJE

Dan de 'tools'. Die zijn qua mogelijkheden uitgebreider en werken soepeler dan in het eerste deel. Het coversysteem werkt simpeler (kuch, Gears of kuch War, kuch), je kunt eindelijk sprinten en er zijn minder knoppen nodig om alles aan te sturen.

Ook de wapens zijn weer heerlijk uit te breiden. Maak vette acties en kills en je wint centen om die shit te kopen. Met twee drukken op de D-pad zet je het nieuw verworven tuig op je wapen. Jammer alleen dat je het allemaal niet nodig hebt. Met mijn standaard wapen, zonder enige opsmuk, blafte ik me zo door de levels heen. En met één standje neem ik geen genoegen in een seksfilm.

Ook de actie kent dat dualisme. AoT40D kent in tegenstelling tot deel 1 stealth secties waarin je gijzelaars kunt bevrijden. Dit doe je door de actie samen met je partner via je HUD op te zetten. Wijs de mannen aan die je partner moet bevrijden/killen en geef het bevel om ervoor te gaan. Een bevrijde gijzelaar levert je veel geld op, wat weer leuk is voor die upgrades. Helaas is de A.I. van je partner niet altijd even slim. En hoe lastiger de situatie wordt, des te meer je er mee in de knoop komt te zitten. Zit je net rustig met een geluidsdemper gasten een voor een weg te mikken, stuift je partner blazend de zaal in. Terwijl je hem toch echt had gezegd op zijn plek te blijven…

Ook krijg je her en der morele keuzes voorgelegd. Schiet je een man dood of niet, laat je een kind een wapen voor je pakken of niet? Een interessant gegeven, ware het niet dat het allemaal geen ene moer uitmaakt voor het verhaal. Hetzelfde geldt voor de omgeving. AoT40D ziet er fraai uit, maar met al dat moois wordt bar weinig gedaan in de gameplay. Neem de vliegscènes uit deel 1. Oké, ze waren niet altijd even goed uitgewerkt, maar het zorgde wel voor de nodige afwisseling. Nu is het zeven hoofdstukken lang cover, schiet, flank, schiet, gijzelaars bevrijden, schiet, eindbaas, schiet.

Zelfs de goed werkende splitscreen co-op (online deed het nog niet) gaf niet die extra boost. Het bleef te veel dezelfde actie.

DE CLIMAX

Tenslotte de climax. Net als pornofilms, heb je ontiegelijk veel shooters. Waarom pakt de ene shooter je wel bij de lurven en de andere niet? Het antwoord is simpel: memorabele gebeurtenissen. Een goede shooter heeft altijd wel een plotwending, een actie, een shootout die je zal bijblijven.

AoT40D kent die momenten niet. Het orgastische hoogtepunt ontbreekt. De actie dreutelt prima voort, je schiet de vijanden heerlijk kapot, maar niks blijft hangen. En dus is de game na een uur of acht opeens voorbij en zit jij dus nog met die erectie…

Ik ben al met al ietwat teleurgesteld in AoT40D. Ik heb me echt wel vermaakt met de game en de co-op gaat het spel zeker meerwaarde geven, maar net als bij porno wil ik dit soort platte shit zo lekker mogelijk opgediend krijgen. En ik mis de dikke tieten, de vette standjes en het orgastische hoogtepunt. En dan val je te weinig op in een genre waar zoveel te koop is.



CONCLUSIE

Army of Two: The 40th Day is als een pornofilm van een paar jaar terug. Het is allemaal prima te doen en je wordt er ook echt wel opgewonden van, maar je weet gewoon dat er inmiddels beter is.


JJ

SCORE 75

De singleplayer speel je in een uur of acht uit, en daarna wordt het vrienden zoeken voor de co-op.

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
PS3 / XBOX 360
ELECTRONIC ARTS
1 – 2 SPELERS (OFFLINE EN ONLINE CO-OP)
OUT NOW

18



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES



JURJEN WAS EVEN VERSLAAFD

Als elementen uit verschillende spelgenres eens stevig door elkaar worden gehusseld, ontstaan soms gruwelijke misbaksels maar soms ook erg mooie dingen. In die laatste categorie valt Clash of Heroes, de game waar Jurjen de afgelopen maanden vele spannende uurtjes mee heeft doorgebracht en jullie dus graag meer over vertelt.

Clash of Heroes is een mix van een puzzelspel, een turn-based strategygame en een RPG, en in alle opzichten geslaagd en verslavend. Ik zie je fronsen. Ik voel je twijfel. Goed dan. Laten we de drie genoemde genres eens als invalshoeken nemen om te zien wat er dan wel zo geslaagd en verslavend is aan dit toch vrij alledaags ogende spelletje.




(Door: **Sicksikmans**)
Zul je net zien dat er eentje een gekke bek trekt op het moment dat de groepsfoto wordt gemaakt.

HET IS EEN PUZZELSPEL

Op het onderste scherm vind je jouw leger. Die poppetjes kun je verplaatsen of verwijderen. Als je zo een verticaal rijtje van drie gelijk gekleurde poppetjes hebt gevormd, worden deze geactiveerd om na één, twee of drie beurten (afhankelijk van het soort poppetje) aan te vallen. Een horizontaal rijtje verandert in een muurtje dat je beschermt tegen de aanvallen van de tegenstander. Die tegenstander doet eigenlijk hetzelfde als jij, maar dan op het bovenste scherm.
Zo proberen jullie beiden al puzzelend door de vijandelijke legers heen te dringen en de achterkant van het scherm te raken, om zodoende de energiebalk van de tegenstander leeg te beuken.



HET IS EEN STRATEGIESPEL

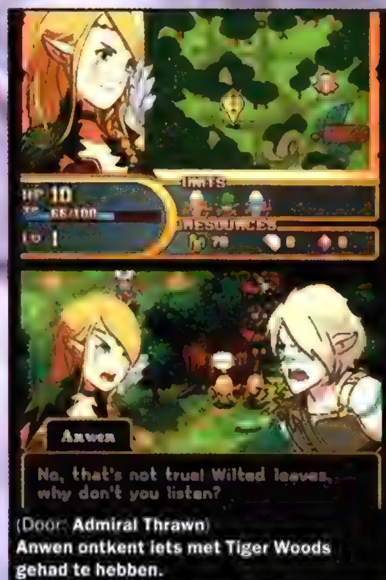
Je mag elke beurt drie zetten doen, maar kunt ook extra zetten verdienen door combo's te maken. Voorafgaand aan elke partij kun je ook grotere, sterkere eenheden aan je leger toevoegen. Die grote sterke eenheden moet je activeren door er twee of vier poppetjes achter te gooien, en vervolgens duurt het soms wel zes beurten voordat zo'n lomperik aanvalt. Dat maakt de elite-eenheden dus moeilijk inzetbaar, maar ze zijn zo sterk dat hun inbreng wel degelijk spelbepalend kan zijn. Bij je gevechten tegen de sterkere legers of eindbazen komt heel wat strategisch vernuft kijken.



(Door: **Brat**)
Op het bovenste scherm speelt vast Geert Wilders. Geen tulband te bekennen.

RASSEN

In elk van de vijf hoofdstukken voer je het commando over een ander ras, wat een behoorlijke invloed kan hebben op de tactieken die je gebruikt. De snelle elfen zijn bijvoorbeeld zeer geschikt voor blitzkrieg-technieken, terwijl de ondode troepen zich prima lenen voor kamikaze-strategieën, en de behoudende mensen vooral geschikt zijn voor een slopende loopgravenoorlog. Probeer de sterke punten van je ras tot speerpunt van je strategie te maken om nog doeltreffender toe te slaan!



(Door: **Admiral Thrawn**)
Anwen ontkent iets met Tiger Woods gehad te hebben.

HET IS EEN RPG

Het spel is verdeeld in vijf hoofdstukken met telkens een ander hoofdpersonage. Je verplaatst dit personage door bossen, dorpen, paleizen, grottenstelsels en meer van dat soort gebieden, gestuwd door fantasievolle verhalen over elfen, mensen, zombies, demonen en tovenaars.
Je kunt het hoofdpersonage niet vrij verplaatsen maar beweegt hem van vakje naar vakje, zoals in ganzenbord, maar dan zonder dobbelsteen. Op sommige vakjes kun je iets speciaals doen, zoals met een poppetje praten, grondstoffen en schatten verzamelen of natuurlijk een gevecht beginnen.
Door gevechten te winnen, verdien je ervaringspunten die zowel je hoofdpersonage als je eenheden sterker maken, zoals het hoort in een RPG.

> "HEERLIJKE STRATEGISCHE PUZZELGEVECHTEN."

HELAAS NIET EINDELOOS

Het geslaagde en verslavende van Clash of Heroes is dat invloeden uit RPG-, strategy- en puzzelspellen op natuurlijk voelende wijze in elkaar overvloeien om je op originele en soms duivels pittige manieren uit te dagen.
Het spel weet je als een goed puzzelspel instant aan zich te binden, terwijl de strategische elementen wat meer gewicht in de schaal gooien, en de RPG-aspecten garanderen dat elke zet ook zin heeft in een groter geheel.
Het enige jammere aan het spel is dat het een einde heeft, en dat de extra spelstanden ontbreken om je daarna nog bezig te houden. Maar na de dertig geslaagde en verslavende uurtjes die ik in het spel beleefde, wil ik daar niet te hard over vallen.

CONCLUSIE

Als je na een half uurtje oefenen dit spel een beetje in de vingers begint te krijgen, ben je verslaafd en zal je elk vrij moment aangrijpen om verder te gaan met die heerlijke strategische puzzelgevechten. Wat dat betreft is het misschien maar goed dat er na het uitspelen van het hoofdavontuur zo weinig te doen is: het afkicken kan meteen beginnen.

JURJEN

SCORE **91**

Om de vijf hoofdstukken van het hoofdavontuur te doorlopen, ben je wel vijfentwintig tot dertig uur zoet. Helaas ontbreekt het aan replay value, online-ondersteuning of een interessante extra stand om je daarna nog bezig te houden.

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
DS
CAPYBARA GAMES / UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



ENDLESS OCEAN 2: EEN ZEE VOL AVONTUUR

JURJEN DUIKT ONDER

Als gamer reist Jurjen graag naar andere werelden. En niet alleen in videogames. Ook in het echt wil hij zich nog wel eens in een andere wereld verdiepen. Een onderwaterwereld, bijvoorbeeld.

Nee hoor, ik ben helemaal geen fanatiek duiker en heb daar ook geen brevet voor, maar ik heb onder begeleiding wel eens een paar duiken met perslucht gemaakt in de Egeïsche zee, en ben ook wel eens gaan snorkelen in de fraaie koralen aan de oostkust van Egypte. Veel kleine visjes gezien, maar ook een rog. 'Wauw, een rog', zei ik toen. Het geeft altijd weer een bijzonder gevoel in zo'n magische onderwaterwereld af te dalen.
Daarom was ik vorig jaar ook zeer gecharmeerd van de eerste Endless Ocean, waarin de magie van het duiken best wel overtuigend was vertaald naar een videogame.

"JE ZULT PRACHTIGE DIEREN ONTDEKKEN."

VERHALEN EN MISSIES

Endless Ocean 2 is eigenlijk hetzelfde spel, alleen hebben de avontuurlijke aspecten dit keer een stuk meer vlees op de graat gekregen. Dat is leuk, zou je zeggen, en dat is ook zo, maar het doet wel afbreuk aan het ongedwongen sfeertje van de voorganger.
Tuurlijk, je kunt nog steeds een beetje duiken om te ontspannen en te kijken of je nog nieuwe vissen tegenkomt. Maar je zult dit keer erg weinig van die vissen te zien krijgen als je niet meegaat in de verhalen en missies die de weg naar nieuwe gebieden openen.
De spanning wordt verder opgevoerd door haaien, sidderalen en andere griezelige beesten die je dit keer kunnen aanvallen. Gelukkig kun je nu een pulsargun gebruiken om die beesten te verdoven.

ZIJMISSIES

Je avontuur begint in de Stille Zuidzee bij Atol Gatama, maar voert je al snel naar de scheepswrakken op de bodem van de Egeïsche zee, terwijl je dit keer ook de ijzige wateren bij de noordkust van Canada mag verkennen en zelfs tussen de krokodillen in het modderige water [illegible] mag spar[illegible] koralen aan de oostkust van Egypte zijn dit keer ook te bezoeken.
Naast de missies die je helpen in [illegible]n, kun je tal van zijmissies voltooien, bijvoorbeeld door foto's te maken, dolfijnen te trainen, je privérif en aquarium in te richten, gebieden in kaart te brengen of toeristen te begeleiden.
Je kunt dit keer ook aan land klimmen om te wandelen op de vele eilandjes die je tegenkomt; een must om je verzamelboek met ruim driehonderd verschillende dieren compleet te maken.

ONGEDWONGEN

Als dit je toch allemaal wat teveel als werk in de oren begint te klinken, vrees niet; bijna alles is optioneel. Je hoeft de missies van het verhaal namelijk alleen te voltooien om nieuwe gebieden te openen; is dat eenmaal gebeurd, dan krijg je in die gebieden wederom alle ruimte om ongedwongen de oceaan te verkennen en je te vergapen aan de prachtige dieren die je onder water kunt ontdekken.
Als je zo'n grote haai, rog, orka of walvis voor het eerst ontmoet, wordt de magie van het moment net als in de voorganger weer kundig benadrukt met dramatische, filmachtige perspectieven en serene muziek. 'Wauw, een walvis', zeg ik dan.

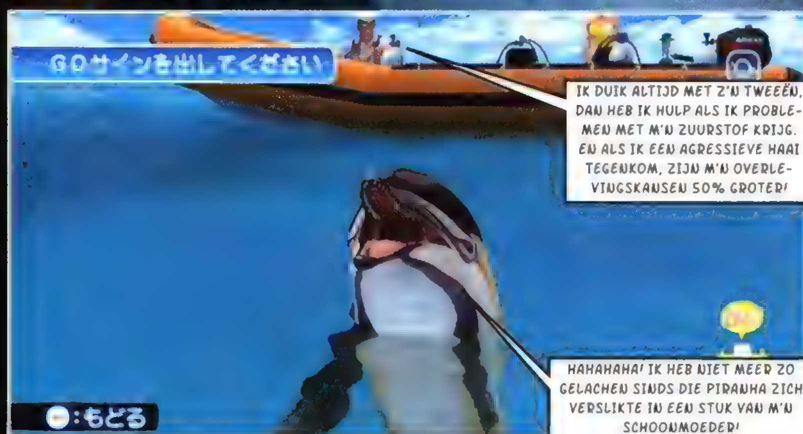
KLINKT GOED!

Net als in de voorganger spelen muziek en geluidseffecten weer een belangrijke rol bij het versterken van de magische, tikje spirituele sfeer die het afdalen in de oceaan opwekt.
Vaak is het stil en hoor je alleen je ademhaling en misschien het piepen van een verre walvis of het steunend kraken van een scheepswrak in je nabijheid. Dan klinkt plots een variant op het Jaws-muziekje om je te waarschuwen voor gevaar, of een zweverig pianodeuntje om een nieuwe omgeving te introduceren. Op de werkelijk speciale momenten kun je genieten van de hemelse klanken van de Ierse vrouwengroep Celtic Woman (zie screen), die verrassend goed in het sfeertje blijken te passen.





Toevallig, hoor. Je hebt een zoogdier dat sprekend op Wouter lijkt en die heet de Luiaard. Bij vissen heb je deze look-alike en die heet de Bieracuda...





CONCLUSIE

De originaliteit en impact van het eerste deel worden in dit vervolg niet gehaald, wat niet wegneemt dat er weer genoeg nieuwe dingen zijn te zien en te beleven in die fantastische onderwaterwerelden.



JURJEN

SCORE 75

Voordat je het weet zit je al tien uur onder water, en dan valt er nog steeds veel te ontdekken.

ENDLESS OCEAN 2:
EEN ZEE VOL AVONTUUR
WII
ARIKA / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

7



MAG

Omdat de multiplayer mode van Modern Warfare 2 hem na twee maanden een klein beetje de neus uit kwam, besloot Jeroen het wat rustiger aan te doen. Totdat MAG in de brievenbus werd gedeponeerd. De lange slungel plugde onmiddellijk z'n PS3 headsetje in, en bulderde zijn orders door het apparaat.

JEROEN VOERT ZIJN TEAM AAN

Een kleine drie dagen voordat de game in Europa verscheen, kon ik al online knallen met een hoop Amerikanen, aangezien de game daar al was verschenen, en ik schrok me kapot. Na al die potjes MW2 was MAG toch wel even andere koek. MW2 is natuurlijk koning als het op online gamen aankomt, met schitterende grafische hoogstandjes en een hoog speeltempo. MAG daarentegen is een stuk lelij... minder mooi en het tempo ligt aanzienlijk lager. Het was dan ook een hele omschakeling om van lone wolf, rennend over het slagveld, over te schakelen naar een meer teambased manier van spelen.
Het houdt tegelijkertijd in dat MAG een behoorlijk hoog instapniveau heeft. Zeker ook omdat er geen simpele tutorial is die je offline de fijne kneepjes van het vak leert. Er is zelfs geen singleplayer om er effe lekker in te komen. Nee, je wordt meteen online in het diepe geflikkerd en daar red je het alleen door de game veel te spelen.

DRIE FACTIES

MAG is de afkorting voor Massive Action Game en met massive doelt de ontwikkelaar (Zipper Interactive) ook echt op massive. Immers, 256 spelers tegelijkertijd (zonder lag!) online is geen kattenpis. Zoveel mensen tegelijkertijd online in één map vraagt natuurlijk om problemen, maar men heeft een ingenieus systeem bedacht waardoor de chaos redelijk wordt beperkt.
Voordat je aan MAG deel kunt nemen, is het zaak dat je kiest uit één van de drie facties: Raven, SVER of Valor. De verschillen tussen deze facties zijn te verwaarlozen en komen in de praktijk slechts neer op een ander uniform en andere wapens.
De drie groeperingen strijden in MAG met elkaar en het komt tijdens de matches dan ook neer op of aanvallen of verdedigen. Dit voltrekt zich in vaste maps voor iedere factie. Zo heeft iedere groep bijvoorbeeld één map waarbij er verdedigd wordt tijdens het onderdeel sabotage. Dat is in mijn ogen wat weinig, omdat je daardoor nogal eens in dezelfde map speelt.



SAMENWERKING

Maar hoe heeft men er nu voor gezorgd dat niet iedereen als een kip zonder kop over het speelveld rent?
Nou, ten eerste heb je een gezamenlijk doel, dat iedere speler nastreeft. Het is een concreet doel: bijvoorbeeld 'verdedig punt A', en niet iets ongrijpbaars als 'win door de meeste kills te maken'. Je weet dus waar je aan toe bent.
Daarbij opereer je in squads (bestaande uit acht man) waardoor het niet zo snel zal gebeuren dat individuele teamleden als een malle op de vijand afstormen om hun eigen ding te doen.
Ja, in het begin gebeurt dat nog wel, maar hoe meer mensen de game spelen, hoe meer mensen ook daadwerkelijk samen gaan werken. Want alleen dan kun je in MAG de winst naar je toe trekken.
Het is uiteindelijk ook een fantastische ervaring om onderdeel uit te maken van een geoliede machine waarin iedere speler zijn specifieke taak

"EEN FANTASTISCHE ERVARING OM DEEL UIT TE MAKEN VAN EEN GEOLIEDE MACHINE."



(Door: **Koffieman**)
Dat is één; nog 255 te gaan.



(Door: **Dark Legend**)
Bij de scheve toren van Pisa is het leuk, maar zogenaamd die tank tegenhouden, vind ik té.

VAN GROENTJE TOT COMPAGNIELEIDER

Tijdens de game begin je als simpele grondsoldaat. Level je genoeg dan krijg je de kans om je squad aan te sturen. Doe je dit goed dan verdien je punten, en verzamel je genoeg punten dan kun je jezelf opwerken tot compagnieleider en stuur je in de 256 missies het hele leger aan.
Je krijgt overigens alleen punten als je tijdens de missies jezelf aanmeldt als leider en dat staat dan weer los van je EXP die je verdient tijdens de game.
Als leider heb je ook nog eens de beschikking over andere opties, zoals het oproepen van airstrikes of mortieraanvallen. Daarnaast heb je de mogelijkheid om met het gehele leger te communiceren wanneer je het idee hebt dat andere pelotons het lastig hebben.



daadwerkelijk uitvoert. Een squad kàn ook alleen goed functioneren als iedere speler zich verdiept heeft in een bepaalde klasse.
Al snel zie je een paar man die als medic over het veld rennen om gevallen kameraden weer op de been te helpen of gewonde militairen hun gezondheid terug te geven. Dat is ook wel noodzakelijk want respawnen duurt met twintig seconden soms net even te lang en een medic kan je met één druk op de knop weer tot leven wekken.
Met alleen medics red je het natuurlijk niet en dus heb je heavy units nodig, snipers die de sluipschutters van de tegenpartij uitschakelen en natuurlijk de normale grunts, de grondsoldaten om het zo maar te zeggen.

CUSTOMIZEN

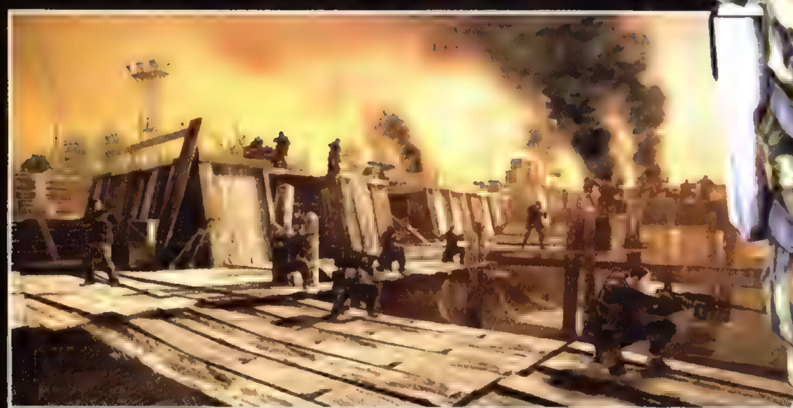
Wanneer je MAG speelt, begin je als simpele grondsoldaat en heb je niet meer attributen dan je geweer, revolver en (rook)granaat. Speel je de game vaak dan zul je in level stijgen en voor ieder level dat je stijgt, krijg je één punt dat je in kunt zetten voor onderdelen waarin jij je wilt specialiseren. Op die manier speel je langzaam maar zeker, RPG stijl, nieuw materiaal vrij en kun je jouw militair naar hartenlust customizen. Het is dan ook helemaal aan jezelf hoe jij MAG wilt gaan spelen (als ondersteunende medic of als sneaky sluipschutter) maar wat je ook kiest: zorg ervoor dat het de groep ondersteunt. De sleutel is namelijk een gebalanceerd team dat goed communiceert.
Jouw groep is namelijk niet de enige die op het slagveld aanwezig is, er lopen meer van dat soort groepjes rond (zeker bij de 256 speler maps), allen aangevoerd door een squadleader. Die squads, vier in totaal, vormen een peloton. En er zijn weer vier van die pelotons aanwezig, aan iedere zijde.
Dat is, met name tijdens de eerste potjes, behoorlijk onoverzichtelijk. Maar als er goede orders worden gegeven door ervaren squadleaders, krijg je een geoliede machine, helemaal wanneer alle militairen in je squad die orders ook opvolgen. Dan is het haast poetry in motion.

ENORME SCHAAL

Ondanks dat de map gigantisch is en er echt van alles gebeurt, heb je dat niet echt in de gaten aangezien jij met één onderdeel bezig bent. Druk je even op de selectknop om de map op te roepen, dan ervaar je de schaal pas echt. Dan zie je ineens dat andere pelotons bezig zijn op een heel ander punt in de map en dan pas heb je in de gaten hoe groot en op welke schaal deze gevechten plaatsvinden.
Naast de orders van je squadleaders, is het ook noodzakelijk dat je zelf een beetje feedback geeft. Bij MAG is een headset dan ook verplicht want alleen door te praten met elkaar kun je de gevechten winnen.
Jij weet misschien waar een sniper zit, maar als je die info niet deelt met je team dan zijn jullie ten dode opgeschreven. MAG's grootste valkuil is dan ook dat mensen de game spelen en geen headset gebruiken want dan is communicatie dus onmogelijk en wordt een gevecht een haast onmogelijke missie.
Het succes van MAG staat of valt in dit geval bij de spelers, en dat is dan ook meteen het moeilijkste punt van deze review; want hoe beoordeel je iets dat zijn echte vorm nog moet vinden?
MAG is dan ook meer een MMO en zal blijven groeien. Wat dat betreft hoop ik dat Sony besluit om de game ook als MMO te beschouwen en het op die wijze zal blijven ondersteunen.



(Door: **Stravagante**)
Kennelijk ook een spellingswijziging in rooksignalen.



(Door: **Lenny**)
Het is afwachten of MAG online stabiel blijft met al die wankele houten constructies.

CONCLUSIE

MAG is vet maar dat is deels wel afhankelijk van je team. Alleen als iedereen goed samenspeelt en met elkaar communiceert, is het genieten geblazen.



JEROEN

SCORE **80**



Deze game speel je tot je level 60 bent... of totdat je er geen reet meer aan vindt natuurlijk.

MAG
PS3
ZIPPER INTERACTIVE / SCEB
1 – 256 SPELERS ONLINE
OUT NOW

16



MASS EFFECT

Lichtelijk ontroerd keek Wouter naar zijn evil soldier-chickie dat tegen de achtergrond van een rode planeet fier naar een punt in het niets staarde. Het was de tweede keer dat hij Mass Effect uitspeelde, maar dit keer ontbrak de bedroefdheid die hij voelde toen zijn goede Vanguard Shepard voor het eerst de eindstreep behaalde, meer dan twee jaar geleden. Want nu hoefde hij geen eeuwigheid te wachten tot hij de trilogie kon voortzetten. Nu kon hij de volgende dag meteen verder met... een tweede run in Mass Effect 2. WOOOOOT!!!!

Ik heb er eens goed over nagedacht en ben tot de conclusie gekomen dat Mass Effect, ondanks de technische problemen en die paar minder boeiende gameplay-elementen, het vetste, digitale sci-fi avontuur is dat ik ooit heb gespeeld.
Inderdaad, bruter dan bijvoorbeeld Halo en hoe hippie het ook klinkt, dit komt vooral door de emotie. Dit is niet (alleen) het gevolg van de lesbische seks die je kan hebben met een blauwe alien; de gevoelens ontstaan vooral omdat je zoveel invloed hebt op de loop van het verhaal, op de personages om je heen die eigenlijk het verhaal máken.
Een PR-achtige opmerking die jarenlang een loze Molyneux-belofte was, wordt meer dan ooit ingelost (na al redelijk geslaagde experimenten zoals Knights of the Old Republic). Je keuzes in Mass Effect zijn écht van beslissende invloed, niet alleen op de loop van het verhaal en het einde van de game, maar zelfs op de toekomst van de franchise. Dat weet ik nu zeker...

AMPUTEER HET SLECHTE...

BioWare heeft het concept van Mass Effect op het hakblok geflikkerd en met de katana in de hand eens goed gekeken welke onderdelen een goede fileerbeurt nodig hadden en wat er allemaal op lompe wijze simpelweg geamputeerd kon worden.
'CHOP! Iedereen heeft zo zitten janken op die Mako, dat we 'm er gewoon uit slopen!'
'SLICE! Dat hele upgrade- en levelsysteem is veel te ingewikkeld. Die shit moet zo werken dat m'n oma die de helft van haar brein inmiddels kwijt is, het ook nog kan begrijpen!'
'HAK! Armor voor je teammates? Waar is dat goed voor? Weg ermee! We zorgen er wel voor dat ze wat nieuwe pakkies kunnen unlocken, is toch ook prima?'
'SJJJINNNGGG!! Weet je, dat hele inventory-systeem hebben we eigenlijk helemaal niet meer nodig. Ik bedoel, er valt niets meer rond te sjouwen, of wel dan?'
En zo werd Mass Effect uitgebeend tot iets wat nauwelijks nog een RPG genoemd kan worden, maar meer een squad-based shooter met een paar rollenspelelementen. Schokkend, nietwaar?

... EN ACCENTUEER HET GOEDE

Maak je geen zorgen, beste lezer, het is mijn specialiteit om dingen lomp te formuleren en dat heb ik dan ook gedaan. Zelfkennis is namelijk niet alleen het accepteren van je zwaktes, maar ook het kennen van je kracht. En BioWare heeft, zo merk je in Mass Effect 2 aan alles, tonnen zelfkennis vergaard.
Natuurlijk draait ME2 om het verhaal, dat is logisch, maar een bijna even groot deel concentreert zich dit keer rond je teamleden, waarvan er maar liefst tien zijn. Voordat je deze groep van knetterharde lui (waaronder een paar oude bekenden) verzameld hebt, ben je al een paar heerlijke uren bezig geweest, en dan valt er ook nog een speciale missie voor elk teamlid te doen.
Voordat je goed en wel alle decks van de nieuwe Normandy SR-2 verkend hebt, zit je al in een zalige rush van (side)quests doen, planeten verkennen en urenlang lullen met je crew.
Af en toe wordt deze kneiterverslavende cyclus onderbroken door een verplichte verhaalmissie, net zoals dat in deel 1 gebeurde, maar dit


In het land der blinden is de Geth koning.

HET EINDE VOOR RUSHERS

Zoals je in het conclusieblokje kunt lezen, ben ik (tegen mijn natuur in) zo snel mogelijk door het verhaal van Mass Effect 2 heen gerauscht... om deadlinetechnische redenen natuurlijk.
Nou heb ik een theorie, en die luidt dat de game mij hier voor gestraft heeft, want het einde van de game... tja, als ik niets wil spoilen kan ik het beste zeggen dat ik het ALLERSLECHTSTE eind dat je je kunt voor stellen heb meegemaakt! KUCH*Scorsese*KUCH.
Ik was verbouwereerd, geschokt en een tikkeltje verdrietig toen de credits voorbij rolden, zo rampzalig liep het verhaal af.
Tenminste, voor mij dan; want twee achievements (No One Left Behind en Against All Odds) laten duidelijk zien dat er wel degelijk een betere afloop te behalen valt, waarschijnlijk door wél alle quests te doen en bepaalde items aan te schaffen.
Dus, dames en heren: misschien wel voor het eerst in de geschiedenis van games straft het verháál rushers en beloont het nitpicky perfectionisten. Mooi werk, BioWare, mooi werk indeed.


Het blijft toch raar dat ik bij sommige plaatjes altijd weer flashbacks krijg naar mijn eerste huwelijk...



2

WOUTER SPEELT EVIL SHEPARD









is natuurlijk allerminst een straf. Hoewel het verhaal an sich net even wat minder sterk is, dan dat van z'n voorganger, mede door het gemis van een echte bad guy zoals Saren, is de jacht op de insectachtige Collectors zeker een stel 'oooh's' en 'aaah's' waard. Bovendien valt het iets minder overtuigende plot nauwelijks op omdat het prima opgevangen wordt door de kleine verhaaltjes die elk teamlid met zich meebrengt: fijne

"EEN FUCKING BRUUT VERVOLG."

subplotjes die niet alleen het universum verrijken maar ook de bijbehorende personages uitdiepen.

SPACE-CLOCHARD

Dezelfde roes die ik in deel 1 had, overviel me ook al snel in Mass Effect 2: de drang om het universum te ontdekken, aliens te ontmoeten en robots voor hun metalen aars te schieten. Mass Effect 2 zorgt er daadwerkelijk voor dat je je thuis voelt in space, dat je je écht een soort ruimtezwerver voelt.
Op een Galaxy Map die zwaar uitgebreid is (je kunt zelfs nieuwe starmaps kopen om nog meer

PARAGORNHOLIO

Elk gesprek dat ook maar enigszins belangrijk is levert Paragorn (goed) of Renegade (evil) punten op. Daarbij zal je tijdens sommige cutscenes de keuze krijgen om een goede of slechte daad te verrichten, door op de linker of rechter trigger te rammen als er een Paragorn of Renegade teken onder in beeld komt. Onderbreek bijvoorbeeld een gesprek, red iemand z'n leven of ram een lekkere directe tegen een brutale alien z'n smoel en zie je jezelf "eviller" of "gooder" worden.

stelsels te unlocken) vlieg je van sterrenstelsel naar sterrenstelsel in een miniatuur-Normandy die je daadwerkelijk moet bijtanken als je écht wil exploreren. Echter, denk niet dat je op al die tientallen planeten kunt landen: ze zijn meestal alleen bedoeld om verschillende mineralen (Platinum, Irridium, Palladium en Element Zero die je kan gebruiken voor upgrades voor je wapens, armor en zelfs je schip) vanaf te plukken door middel van een scannersysteem. Hiermee laat je een soort cross-hair over het oppervlak van de planeet in kwestie glijden en op het moment dat je 360-controller aangenaam in




Uitkijken voor die vis-gasten. Die schieten kuit.

je klauwen gaat trillen en de metertjes uitslaan, weet je dat er wat te scoren valt. Vervolgens is het een kwestie van een probe lanceren, iets wat vergezeld gaat van een heerlijk bevredigend ploppend 'ploef'-geluidje, waarna de mineralen met een minstens zo fijn KATSJIIINGG rinkeltje binnen komen lopen. Op deze manier kan je ook zogenaamde Anomalies ontdekken en dan is het bingo want dan mag je met eigen sci-fi laarsjes de planeet betreden om een N7-sidequest te doen. Maar zonder Mako!

Spacen in ME2 bestaat dus uit een aantal simpele handelingen die toch nog best vermakelijk en lichtelijk verslavend zijn... voor een tijdje. Vergezeld door misschien wel het beste stukje muziek uit deel 1, jawel de bekende Galaxy Map tune, overvalt je tijdens het verkennen van de ruimte al snel een hypnotiserend gevoel.

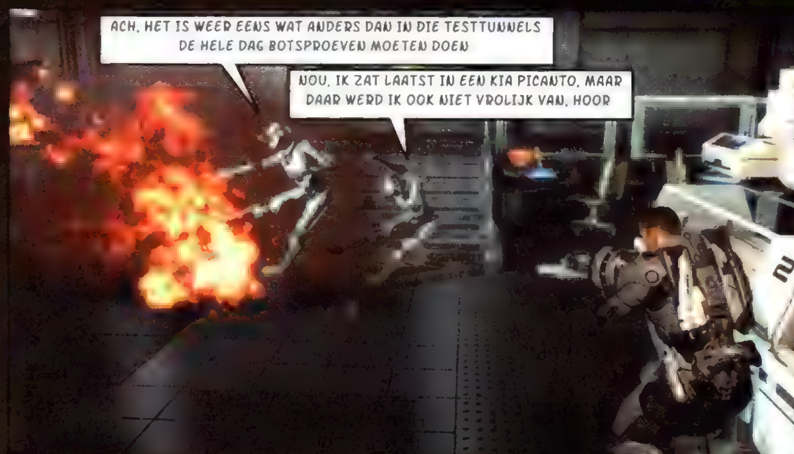
KNALLEN ANNO 2183

Het exploreergedeelte van Mass Effect 2 is, anders dan het inventory- en upgradesysteem, flink uitgebreid »

MUZIEK GAAT CASUAL

De soundtrack van Mass Effect uno vond ik briljant dankzij z'n gedurfdheid. De freaky, retro sci-fi tunes die soms bijna horror-achtige proporties bereikten, wisten een heel aparte sfeer neer te zetten.
Helaas, ondanks dat in ME2 de muziek door dezelfde dude gecomponeerd is (Jack Wall), ben ik deze keer veel minder onder de indruk van het eindresultaat. Het is meer van dat bombastische klassieke geëmmer waar tegenwoordig elke film of game die een beetje episch wenst te zijn aan moet geloven. Alleen de kwaliteit van het Galaxy Map nummer is overeind gebleven, maar ook alleen omdat die gewoon hetzelfde is.
Oh ja, en het doodgaan riedeltje is een prima variatie op dat uit deel 1; een schrale troost.


Zou mijn vrouw ook zo'n streepjescode onder d'r haar hebben zitten? En kan ik dan gelijk zien of ze al over haar houdbaarheidsdatum heen is?





» en gelukkig is de actie dat ook. We hebben nieuwe soorten wapens, zoals de niet onverdienstelijke Heavy Weapons en, erg cool, zware handpistolen die bijna net zo hard knallen als magnums.
Grootste verandering van de guns is dat ze nu ammo slikken en niet meer heet worden als een pas gebruikte dildo op een bakplaat. Het is dus een kwestie van reloaden en ammo verzamelen, in plaats van gedoseerd knallen of wachten tot je wapen afgekoeld is. En laten we eerlijk zijn, dat is toch veel cooler? Herladen is toch onlosmakelijk verbonden met échte shooter-actie? De knalsessies in ME2 lijken niet alleen daardoor veel meer op die in de betere shooters; ook heeft BioWare de situaties in de shootouts een stuk interessanter en tactischer gemaakt dan in het vorige deel. Je wordt omsingeld, geflankt, vanuit hoger gelegen platforms belaagd en je zult steeds vaker gedwongen worden je dekking te verlaten. Soms omdat sterke vijanden snel op je af komen en je je vege Shepard-lijf moet redden, soms omdat je midden in een gifwolk terechtkomt of omdat je op een planeet bent die net effe te dicht bij een ster staat en je shield diens directe zonnestralen niet kan trekken.
Gelukkig werkt het coveren veel beter omdat je nu met één druk op de A-knop achter een muurtje kan schuilen, in plaats van dat je er een beetje tegenaan moet schurken in de hoop dat Shepard begrijpt wat je bedoelt. Wat ook helpt, is dat je je beide teamleden met de D-pad ergens rechtstreeks naar toe kunt sturen, waardoor de grotere uitdaging beter te overwinnen valt.
Meer dynamiek dus, betere physics en... een hogere moeilijkheidsgraad. Jawel, terwijl veel van ME2 "gecasualiseerd" is, hebben ze de game niet makkelijker gemaakt en dat maakt mij een hele blije bever. Al op Veteran, de een na hoogste moeilijkheidsgraad, legde ik regelmatig het loodje en dat vind ik vet, want ik hou wel van een beetje doodgaan op z'n tijd. Gamen mag best een leerprocesje zijn, zolang het maar niet vervalt in eeuwige trial and error, toch?

MINDER RPG

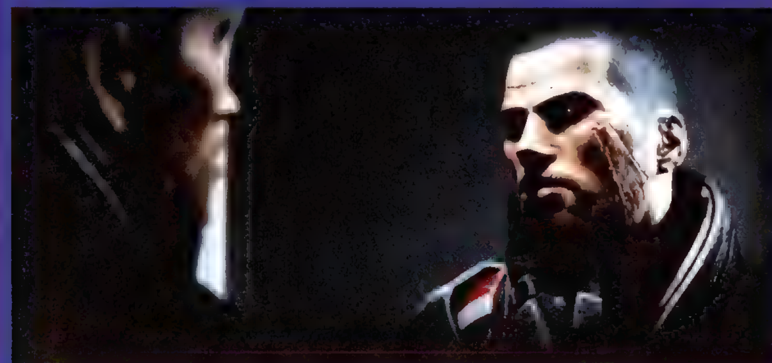
De echte RPG-mafkees wordt misschien een beetje treurig van het feit dat Mass Effect meer de kant van een shooter op gaat en z'n RPG-achtergrond lichtelijk vernaait, maar gelukkig vergeet je dit tijdens het spelen al verdomd rap.
Dat gekut in deel 1 met wapens en armor vergelijken, uitvogelen welke upgrades je nodig hebt en puntjes aan tientallen skills toebedelen, was op zich erg RPG-waardig maar uiteindelijk... tja, redelijk overbodig. Alleen daarom zal je het micromanagement al niet missen, maar ook omdat je het toch te druk hebt met genieten van nog stoerdere cinematics, meer dialogen die veel minder statisch in beeld worden gebracht met meer en interessantere personages, meer exploratie en misschien wel het allerbelangrijkst: een flink team aan boeiende dudes, aliens en zelfs een... oh nee, dat zal ik niet verklappen.

SUPERSLICK

Goed, dan nog een goedbedoeld advies: heb je Mass Effect 1 nog niet gespeeld, doe dat dan effe: neem vervolgens je bloedeigen Shepard mee naar Mass Effect 2 en neem deel aan wat nu al de vetste sci-fi gametrilogie ooit is.
Want het is echt geen bullshit dat je je eigen avontuur máákt, waardoor je er drie keer zo hard in meegezogen wordt. Het is jouw Normandy SR-2, jouw crew, jouw team van asskickende aliens en jouw voet die hard in de aars van de Collectors geschopt wordt. Het is ook jouw verantwoordelijkheid als je besluit deze sci-fi heerlijkheid aan je voorbij te laten gaan... maak die fout niet!
BioWare heeft namelijk alles genomen waar ze goed in zijn, dit in een superslick avontuur gestouwd en ramt dit zo hard en flitsend in je hersenpan dat je als een kwijlend hoopje mens op de vloer achterblijft, smachtend naar deel 3... of een tweede run!

FABLE-JATTERIJ

Aan het begin van de game heeft je Shepard flink wat littekens op zijn/haar smoelwerk. Die worden alleen maar erger naarmate je meer evil beslissingen neemt en je koppie wordt gaver als je de Paragorn-kant opgaat. Fable 2, anyone?



CONCLUSIE

Mass Effect 2 is een stuk simpeler van opzet en heeft wat RPG-diepte moeten inleveren waardoor het veel toegankelijker is geworden. Maar door nog meer nagelbijtende beslissingen, betere shooter-actie, meer characters en meer vrijheid om space te verkennen, is het ook voor de RPG-freak een fucking bruut vervolg geworden dat dankzij betere techniek wat mij betreft nog net even vetter is dan z'n voorganger.


WOUTER

SCORE 96

Het deed me pijn, maar ik ben als een dolle neushoorn door de game heen gerushed en heb in 25 uur het einde gehaald. Daarbij heb ik maar twee assignments (sidequests) gedaan en zelfs een paar missions (verhaalquests) overgeslagen. Dat een rustige speler er twee keer zo lang over doet, is dus wel een safe bet.

MASS EFFECT 2
XBOX 360 / PC
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

18




POWER UNLIMITED
TESTHOK
NOG NET GEEN KANS OP EEN OSCAR NOMINATIE, MAAR WEL GOED GENOEG VOOR PU.NL. PU-TV: MIETERS MOOIE BEELDEN VANAF DE POWER UNLIMITED REDACTIE. DE GROOTSTE REVOLUTIE SINDS ZWART-WIT TELEVISIE! CHECK PU.NL

HEAVY

Heavy Rain is een game die zonder twijfel heftige discussies zal oproepen... dat wil zeggen, als je er met een open mind instapt, de game uitspeelt en er daarna met andere spelers over gaat praten. Want dan zal blijken dat iedereen een ander verhaal doorloopt en dat David Gage, de grote man achter deze bijzondere titel, geen loze beloften heeft gedaan. Jan en Wouter speelden beiden de game en hun ervaringen liggen echt mijlenver uit elkaar.

PART ONE: HEAVY JAN

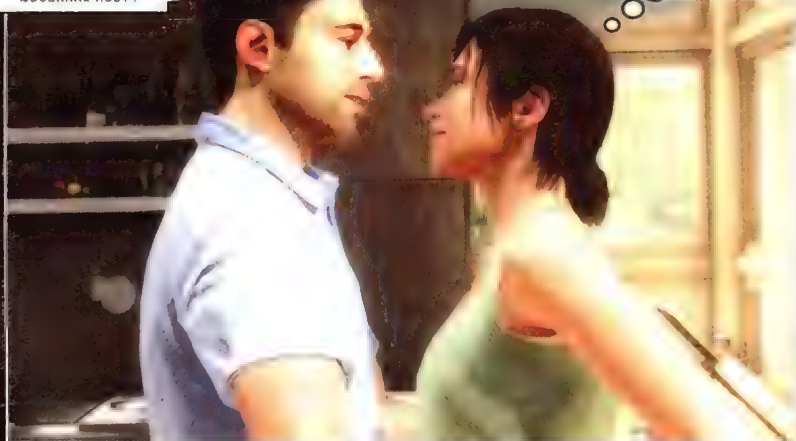
Een game als Heavy Rain bespreken is haast onmogelijk. Om te beginnen kun je je afvragen of dit überhaupt wel een game is. Het is in ieder geval een psychologische thriller waarin je zelf het verhaal en de vier hoofdrolspelers (be)stuurt.



Na het meerdere malen uitspelen van Heavy Rain kunnen we in ieder geval opgelucht ademhalen. Jeroen's stelling in onze preview van vorige maand, waarin hij beweert dat de manier waarop je van A naar B gaat weliswaar licht verschilt, maar dat B 'vastligt', kunnen we verwerpen.
David Cage heeft woord gehouden en het concept van storybending klopt en werkt, al kom je daar pas achter als je na het uitspelen met andere spelers gaat praten, of als je de game voor een tweede keer speelt en heel andere keuzes maakt.

PROLOOG

Tijdens de game kun je overigens wel bepaalde hoofdstukken opnieuw spelen maar dan wordt dat vanaf dat moment je nieuwe savegame, en komen al je vorige handelingen en beslissingen op losse schroeven te staan. En dat wil je nu juist niet omdat al je beslissingen invloed hebben op de dingen die volgen. Het beste is dan ook om de game in een flow te spelen en niet achterom te kijken.
Wat een review van HR ook lastig maakt, is de allesbepalende rol van het verhaal waarvan we eigenlijk niets willen spoilen. Maar om de bij vlagen briljante verhaalstructuur en consequenties voor jou als speler uit te leggen, moeten we af en toe wel dingen verklappen.
Tenslotte is Heavy Rain met niets te vergelijken, en waar de een het een waanzinnige ervaring zal vinden, zullen anderen wellicht teleurgesteld zijn in deze titel. Heavy Rain is een love it or hate it game.
Het spel komt nog het dichtste bij voorganger Fahrenheit, alleen dan (gelukkig) zonder rare monsters en bovennatuurlijke elementen.





RAIN




Het zou wel grappig zijn als ze in deze game elk computerscherm standaard op 'buienradar' hadden staan.

EMOTIONELE RIT

Als je Heavy Rain ontdoet van alle hightech looks en zijn storybending structuur, hou je in basis een 'ouderwets' detective-achtig adventure over. Je verkent omgevingen, je praat met mensen, gaat op zoek naar clues en komt zo achter hints die je naar de volgende locatie(s) leiden.
Maar Heavy Rain is veel meer dan een detective. Het is een emotionele rit waarbij je voortdurend met jezelf in conflict komt. Nu is het gegeven van keuzes maken in een spel en daar later mee geconfronteerd worden, niet nieuw. Deus Ex had dit al, Mass Effect heeft het en ook Fallout 3 doet het op fraaie wijze. Echter, zo emotioneel en 'menselijk' als in HR heb je het nooit eerder gezien.

EITJE KOKEN

De vier bestuurbare personages in Heavy Rain, journaliste Madison, FBI agent Norman, privédetective Scott en vader Ethan wiens zoon gekidnapt is door de Origami Killer, zijn stuk voor stuk personages van vlees en bloed. Het zijn geen superhelden en juist door basale dingen te doen als een eitje koken of een luier verschonen, worden de heftige, intense scènes nóg intenser en meningsvoller.
Ik heb inmiddels in vele honderden games beeldvullende buitenaardse monsters kapot geknald maar in Heavy Rain doe ik dingen echt voor de allereerste keer.
Ik ben nog nooit in paniek uit een brandend huis ontsnapt dat op instorten staat. Nog niet eerder heb ik vreselijke beslissingen moeten nemen om nieuwe puzzelstukjes te vinden die zouden moeten leiden naar de schuilplaats van mijn ontvoerde zoon. Nog niet eerder heb ik in een game moeten beslissen over leven en dood op een manier waarbij je eigen geweten op de proef wordt gesteld en de consequenties van je keuzes je nog lang zullen heugen. Nog nooit besliste ik in een game over vier hoofdrolspelers en stelde ik mij voortdurend de vraag wat wil ik voor ze, met wie sympathiseer ik, wat wil ik dat mijn personages doen, zijn en worden?
Heavy Rain doet echt wat met je.

> "HEAVY RAIN IS EEN LOVE IT OR HATE IT GAME"

CORNY

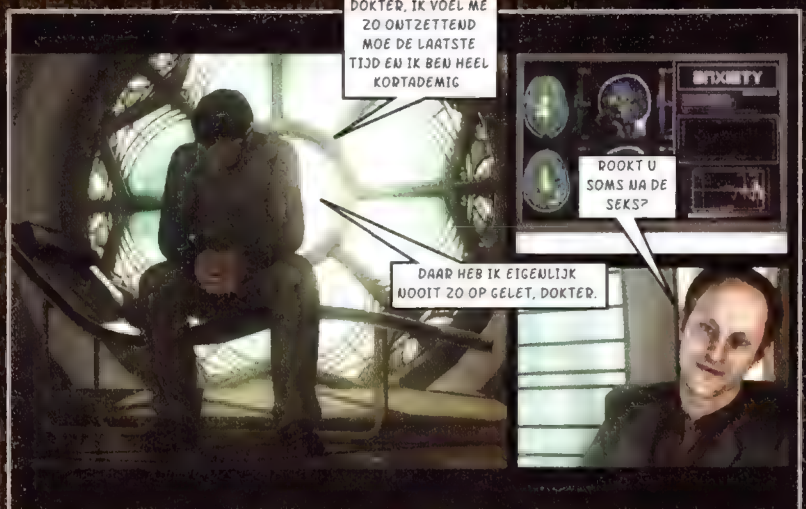
Het klinkt heel corny maar ik was meerdere malen echt geëmotioneerd door de game. Misschien heeft het te maken met het feit dat ik zelf vader ben want het thema vader-zoon, ouder-kind loopt als een rode draad door het verhaal en de manier waarop de plot(s) in dat kader worden uitgespeeld, is duivels slim.
Vooral naar het einde toe, als de getergde Ethan Mars de meest verschrikkelijke dingen uit zijn leven heeft gedaan en moeten doorstaan... en 'het' allemaal alsnog dreigt mis te lopen, voelde ik de waanzin en wanhoop van een vader die alles doet om zijn kind te redden, zelfs als dat wellicht betekent dat je je eigen leven moet offeren.
Ik heb bijna zitten snikken bij de grote finale, maar toen ik na afloop met Wouter in discussie ging, kwamen we er achter dat we ieder een andere game hadden gespeeld. Later ben ik nog met andere journalisten in discussie gegaan, en die hadden eveneens totaal andere slotscènes, consequenties en plotwendingen voorgeschoteld gekregen.

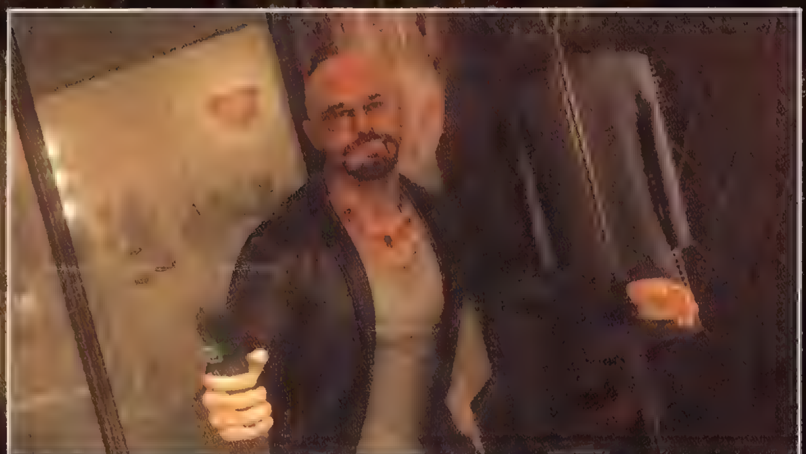
GEK VAN DE SPANNING

Heavy Rain kent SAW momenten zonder de martelporno. Je zult vloeken tegen je beeldscherm omdat je gek wordt van spanning. Na iedere scène zul je bij jezelf te rade gaan en denken 'heb ik wel de juiste beslissing genomen? Had ik niet beter iets anders kunnen doen?'
Ik heb uiteindelijk - voor zover ik kan inschatten - het 'beste' einde gehaald. Ik heb de zaak opgelost, drie van de vier personages zijn nog in leven en sommigen zijn gelukkiger met hun leven dan daarvoor. Maar er zijn hoe dan ook altijd verliezers op het moment dat de epiloog inzet.
Heavy Rain is geen perfecte game (zie ook Wouter's relaas) maar verdient lof voor de lef, de intelligentie en de manier waarop bestaande conventies uit het raam gesmeten worden in dienst van een meeslepend verhaal.

SPOILERS

Omdat ik toch de veelzijdige verhaalstructuur toe wil lichten, ga ik een paar voorbeelden geven. En als je echt blanco de game wilt beleven, moet je deze alinea maar even skippen.
Oké, hier komen de spoilers...
Op een gegeven moment moet vader Ethan als opdracht een voor hem onbekend persoon vermoorden. Hij gaat naar een adres en belandt bij een drugsdealer. Deze gast is geen watje en komt je achterna met een shotgun. »




En daar moeten we bang van worden? In mijn jeugd scheerden de mannen zich met kapotgeslagen bierflesjes!

Via QTE's spring je weg, worstel je je door zijn appartement en uiteindelijk (tijdens mijn speelsessie althans) komt je belager zonder kogels te zitten. Je hebt nu de keuze om hem neer te schieten of niet. Wat blijkt: je staat op dat cruciale moment in een kinderkamer. De drugsdealer is namelijk ook vader en heeft twee dochters. Jammerend op zijn knieën toont hij een foto van zijn kroost. Huilend smeekt hij om zijn leven. Wat ga je dan doen? Een ander voorbeeld. Op een bepaald moment moeten Ethan en Madison ontsnappen. Lukt dat, dan volgen er allerlei panische achtervolgingscènes op straat en in de metro, en ook die kunnen 'goed' of 'fout' gaan. Een tweede keer probeerde ik tijdens diezelfde scène bewust niet te ontsnappen en toen werd Ethan ingerekend door Norman Jayden en de politie. Vervolgens krijg je diverse scènes op het politiebureau, ondervragingen, gevolgd door een gevecht etc... scènes die je anders nooit zou hebben meegemaakt.

GRANDE FINALE

En zo zit de game vol met dit soort grote en kleine beslissingen die later in de game weer effect sorteren middels nieuwe, andere of juist weggelaten scènes. Vooral de 'grande finale' kan zo gigantisch verschillen vanwege personages die al dan niet sterven of personages die al dan niet naar elkaar toe groeien... dat ik het niet minder dan indrukwekkend kan noemen. Nogmaals: David Cage heeft echt woord gehouden. Vooral het thema van het spel "How Far Would You Go To Save Someone You Love..." komt in alles op huiveringwekkende wijze terug.



Deze gast is zo dom dat ie laatst struikelde over een draadloze internetverbinding...



Zo te zien hadden de ontwikkelaars wat moeite met blond haar en brillen.

PART TWO: HEAVY WOUTER

Terwijl Jan zich via de bedachtzame, brave weg door Heavy Rain baande, besloot Wouter het tegenovergestelde te doen. Met als doel alle ellende nog ellendiger te maken, nam hij zich voor elke beslissing op de meest evil wijze te nemen. En als je ellende wil in Heavy Rain, dan krijg je dat... Vol in je smoel... Dóffe ellende...



Met doffe ellende bedoel ik nog niet eens het veel te langzaam en lang doorkruipende begin van Heavy Rain. De intro zeg maar, de opbouw van het verhaal waarin (nog) vrijwel niets gebeurt. Maak je klaar om de meest onbenullige taken uit te voeren, iets wat al begint met het droogmaken van Ethan's blote aars door je controller heen en weer te schudden, gevolgd door het dekken van een tafel. En als je de bordjes te hard op de fucking tafel neerzet, krijg je je chagrijnige vrouw van je op je dak. "ETHAN!!!"

OEPS

Oké, de allereerste scène vormt dan wel een soort tutorial, maar het vrij saaie, actieloze begin duurt wel een paar chapters. Als de spannende stukken eindelijk beginnen te komen, worden ze nog steeds vaker dan je lief is onderbroken door de meest slaapverwekkende intermezzo's. Een baby de fles geven, verschonen en in slaap wiegen bijvoorbeeld, het bakken van een ei of de verschillende sanitaire activiteiten, hoewel de douchescène van Madison niet verkeerd was.
Die shit verneukt wat mij betreft de pacing volledig en breekt de spanning zo hard doormidden dat je bijna vergeet een thriller te 'spelen'.
Maar de grootste ellende was voor mij het einde; een slot dat goed vergelijkbaar was met hoe ik een paar weken geleden Mass Effect 2 afsloot. Kortom: bijkans iedereen ging de pijp uit. Oeps!

TOO SLOW

Toen de game mij aan het begin vroeg hoe goed ik bekend was met de PS3-controller en me drie opties gaf (niet zo goed, redelijk goed of heel goed), antwoordde ik natuurlijk dat ik me helemaal de tering game en verdomd goed weet hoe dat ding werkt. My mistake... Ik dacht namelijk dat deze vraag alleen invloed had op de tutorial en hoe uitgebreid de boel uitgelegd zou worden, maar ik kwam er pas veel later achter dat ik er simpelweg de difficulty mee op Hard had gezet.
En dat 'Hard' is nu al de understatement van het jaar. De QTE's in deze mode zijn onvergeeflijk, een paar foutjes en rampspoed stormt op je af als een trein met raketmotoren. Dit

NEDERLANDSE CAST



Je kunt desgewenst voor de Nederlandse taaloptie kiezen in plaats van de Engelse. De meeste gamers zullen deze optie niet eens overwegen, maar neem nu maar van ons aan dat de Nederlandse voice-acting puik gedaan is.
Carice van Houten speelt journaliste Madison Page, Frank Lammers Scott Shelby, Chris Tates Ethan Mars en Waldemar Torenstra verzorgt de stem van FBI agent Norman Jayden. Ze komen niet allemaal even goed uit de verf maar het niveau is over het algemeen zeer hoog.
Ook voor de bijrollen zijn niet de minste namen gebruikt. Zo doen onder andere Derek de Lint, Peggy Vrijens en Egbert-Jan Weber een duit in het zakje.
Zeer overtuigend is Peter Blok (Oud Geld, Pleidooi, Russen, Evelien, Zwartboek) als inspecteur Blake met losse handjes die bovendien Jayden op het politiebureau voortdurend op z'n huid zit.


Die vent trekt echt zo'n kop van 'ik heb wel tijd voor een goed gesprek, maar ik kan geen onderwerp verzinnen'.



maakt aan het begin van de game nog niet zoveel uit, maar naarmate het plot zich ontrafelt, is elk Quick Time Event een gevecht op leven en dood.
En dat bedoel ik dus letterlijk. Fuck het op en je hoofdpersonen sterven bij bosjes waardoor je steeds onverbiddelijker op het meest beroerde einde ooit afstevent. Want ja, dooie main-characters is toch effe iets anders als 'ze leefden nog lang en gelukkig'. En in Heavy Rain betekent dit bovendien dat je waarschijnlijk nooit het raadsel van de Origami Killer zult oplossen of erger nog: je een stuk of wat teringspannende chapters simpelweg misloopt!
En dat gebeurde dus allemaal bij mij, omdat ik slechte beslissingen nam en bijna alle plotbeslissende QTE's opneukte omdat ze zo onmenselijk moeilijk waren.

FAST FORWARD, AUB?

Door onze twee totaal verschillende manieren van spelen (we hebben zelfs met verschillende talen gespeeld) en omdat we een aantal chapters opnieuw hebben gedaan om te zien wat er dan gebeurde, hebben Jan en ik verschillende einden kunnen ontdekken. En dat zijn er heel wat, waardoor Heavy Rain typisch zo'n game is die meerdere keren spelen als een malle aanmoedigt... ware het niet dat er, als je eenmaal een bepaald chapter of helemaal opnieuw begint, niets te skippen valt.
Chapters waarin geen keuzes gemaakt kunnen worden, moét je helemaal door, filmpjes kunnen niet overgeslagen worden en ja, je zult nóg een keer al die fucking sporen moeten onderzoeken met FBI-agent Jayden. Sommige dingen zijn echter maar één keertje lichtelijk leuk.
Aan de ene kant is de replay waarde dus mo'fuckin' hoog, aan de andere kant zal je een film ook alleen een tweede keer of derde keer checken als je 'm echt ontzettend goed vindt, iets wat ondanks de verschillende verhaallijnen ook voor Heavy Rain geldt. Wil je écht nog een keer die lineaire flashback-scènes doen? Trek je het wel om wéér Ethan's wonden te verzorgen?
Is het niet leuker om gewoon een potje MW2 multiplayer te doen?

CONSENSUS

Ik heb hard getwijfeld of Heavy Rain wel een Gold Award verdiende en er ellenlange discussies over gehad met Jan. Is de doelgroep voor deze game niet veel te klein? Is de replay value uiteindelijk niet te laag? Ik bedoel, fuck, wie zegt me dat dit echt wel een game is?
Maar toen Jan me vertelde welke briljante chapters ik met mijn speelwijze gemist had (inclusief een bats-scène!), hoe briljant het verhaal eigenlijk in elkaar zit en ik terugdacht aan de dikke sfeer, de mind-blowing graphics, de sterk neergezette dramatiek en de ongeëvenaarde momenten, bereikten we consensus. Het is Jan die de uiteindelijke conclusie voor z'n rekening neemt, maar over het cijfer zijn we het eens... min of meer, grotendeels, best wel...
Heavy Rain is zeker niet voor iedereen en je zult aan het begin flink moeten doorbijten, maar heb je een beetje liefde voor films, dan zal deze titel in je brein gebrand worden.
En ondanks de trage momenten, het eitjes bakken en baby's verschonen, wil ik toch nog de happy ending halen en lekker janken zoals die softie Jan dat deed.


Ze heeft soms zo'n koppijn dat ze geen enkel geluid kan verdragen. Op zulke dagen houdt ze haar beschuitjes ook eerst onder de kraan.

ARI

De hightech bril en handschoenen van FBI agent Norman Jayden is een van de leukste detective tools die we sinds lange tijd in een game zijn tegengekomen. Het stelt hem in staat om via een virtuele wereld sporen te ontdekken en omgevingen te scannen die door het computerprogramma ARI worden geanalyseerd.
Wat ons betreft had Quantic Dream dit stukje vernuftige gameplay nog wel wat vaker in Heavy Rain mogen toepassen. Wellicht in de DLC?



CONCLUSIE

Eens in de zoveel tijd komt er een spel voorbij dat emoties oproept zoals nagenoeg geen enkele andere game dat doet. Heavy Rain is zo'n titel, al zeg ik er nogmaals bij dat het niet voor iedereen is. Als je je er echter voor open stelt en op zoek bent naar een unieke, filmische ervaring, dan zal Heavy Rain je bij de strot grijpen en nog lang na de eindcredits in je hoofd blijven rondspoken. Al jaren horen we dat game en film vervagen maar Heavy Rain is de eerste titel die dit daadwerkelijk in praktijk brengt.
Ik ben echt diep, diep onder de indruk.

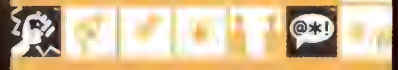

JAN

SCORE **90**

Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad waar je op speelt en of de hoofdpersonages wel of niet sterven, of dat je zoals Wouter alle Quick Time Events verknalt, duurt Heavy Rain tussen de zes à acht uur. Je zult het spel daarna zeker nog minimaal een keer willen spelen, zeker als je met andere gamers gaat praten.

HEAVY RAIN
PS3
QUANTIC DREAM / SONY / SCEB
1 SPELER
24 FEBRUARI 2010

18



SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL

JURJEN IS UITGEROLD

Jurjen is en blijft fan van Monkey Ball, maar zijn enthousiasme voor die franchise heeft door Step & Roll wel een lelijke knauw gekregen. Om zijn frustratie hierover te uiten, schreef hij dit keer geen review maar een bedrijfsplan om in zeven stappen een aap te debiliseren.

ZO DEBILISEER JE EEN AAP IN ZEVEN STAPPEN!

1. VERANDER GEEN ESSENTIËLE ZAKEN!
Hoe zorg je dat een succesvolle game resulteert in meer succesvolle games? Door de vervolgspellen hetzelfde kunstje te laten herhalen! Houd de gameplay gelijk en verander niets radicaals aan de opzet van het spel. Als iets niet gebroken is, moet je het ook niet gaan repareren, toch?

2. VERLAAG DE MOEILIJKHEIDSGRAAD!
De ouwe Monkey Balls waren eigenlijk wat te moeilijk voor het typische Wii-publiek (sherrydrinkende huisvrouwen en zwakbegaafde kleuters). Om te voorkomen dat dit soort spelers steeds in de diepte storten, is het zaak de banen aanzienlijk te verbreden en rijkelijk te voorzien van vangrails en rolgootjes. Kijk, zo kan zelfs een blinde baviaan het einde halen!

3. ZORG DAT MEN JE GAME IN VIJF MINUTEN UIT KAN SPELEN!
Zorg dat de eerste tien levels van je game in ieder geval oersimpel zijn, zodat zelfs die blinde baviaan er in een minuut of vijf doorheen is gerold. En laat vervolgens de aftiteling in beeld verschijnen. Uitgespeeld! Natuurlijk komen daarna nog meer werelden beschikbaar, maar daar gaat het niet om. Het gaat erom dat je mensen al na vijf minuten 'spelen' het gevoel geeft dat ze de game hebben uitgespeeld!



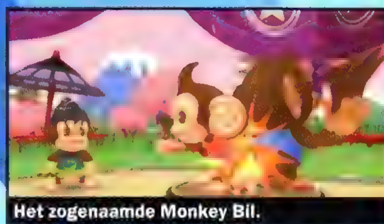
"ZO KAN ZELFS EEN BLINDE BAVIAAN HET EINDE HALEN!"

4. VERHOOG DE MOEILIJKHEIDSGRAAD!
Nadeel van die brede banen, vangrails en rolgootjes is dat de game er wel erg simpel van wordt, waardoor het risico ontstaat dat de pers kritiek gaat geven. Daarom is het een goed idee om de levels vanaf wereld twee kunstmatig moeilijker en onoverzichtelijk te maken door her en der bumperblokken te plaatsen en de timer belachelijk strak af te stellen. Zo, dat houdt de heren van de pers wel even bezig!



Ik mag toch hopen dat dit wel Max Havelaar bananen zijn.

5. GEEF OVERDUIDELIJKE INSTRUCTIES!
Laat een stoere aap aan het begin van elke wereld uitleggen wat de bedoeling van het spel is, zodat daar geen misverstanden over bestaan. Om helemaal zeker te stellen dat iedereen het spel begrijpt, moet je die aap ook aan het begin van wereld zeven en acht gewoon nog even laten vertellen dat het de bedoeling is om het doel te bereiken zonder in de diepte te storten. Zekerheid voor alles!

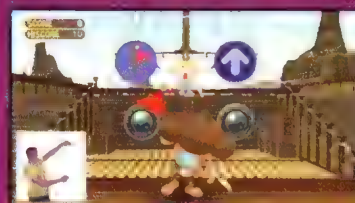

Het zogenaamde Monkey Bil.

6. VOEG EEN PAAR GIMMICKS TOE!
Om je spelletje toch als een geheel nieuw ding te kunnen presenteren, moet je natuurlijk niet vergeten een paar geinige gimmicks toe te voegen. Wat dacht je bijvoorbeeld van een spelstand voor twee spelers waarin de ene speler met de aap moet rollen terwijl de andere met een vizier op beeld kan richten om de bumperblokken aan stukken te knallen? En natuurlijk kunnen we de game ook bestuurbaar maken met een Wii Balance Board. Zo, da's wel weer genoeg.


Ongetwijfeld komt er ooit nog een game waarin je die apen kunt verzamelen: Pokémonkey Ball.

7. GEBRUIK DE JUISTE BEWOORDINGEN!
Nu is het alleen nog even de kunst om de juiste bewoordingen te kiezen. Als titel kiezen we Step & Roll, om de indruk te wekken dat de besturing met het Balance Board nu de essentie van het spel is geworden. Om kritiek op de onoverzichtelijkheid van de levels voor te zijn, gaan we die in het persbericht gewoon 'unieke puzzellevels' noemen. Die stoere aap noemen we 'Jam, je persoonlijke sporttrainer' en die stand waarin een tweede speler op blokken kan schieten, noemen we de 'coöperatieve stand'. Klaar!

NIET SPRINGEN, GEEN EINDBAZEN
Naast de elegante levelontwerpen en de toen nog frisse Wii-besturing, voorzag de sterke voorganger Banana Blitz (zie screen) ook in kundig geïntegreerde platformelementen als een springknop en eindbazen. Helaas zijn deze elementen bij Step & Roll weer uit de formule verwijderd, om welke reden dan ook.



CONCLUSIE
Ik kan niet ontkennen dat ik deze game met enig plezier heb gespeeld, maar dat zegt alles over de ijzersterke formule van het apenrollen en weinig over deze nieuwe uitwerking van die formule, want die is ronduit zwak.


JURJEN

SCORE 52

Als ervaren Monkey Ball-speler ben je in vijf uur wel door de main game gerold.

SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL
Wii
SEGA STUDIOS JAPAN / SEGA
1 - 4 SPELERS
FEBRUARI 2010

SKY CRAWLERS: INNOCENT ACES

Vliegen, Jurjen is er gek op. Nee, niet die ellendige beestjes en ook niet het vastgegespt zitten in een krap stoeltje van een bus in de lucht. Hij kickt op dat gevoel door de hemel te suizen en te gaan waar hij wil, zoals hij dat ervoer in games als Wii Sports Resort, Pilot Wings, Ace Combat... en Sky Crawlers!

JURJEN ZOEKT HET HOGEROP





Jazeker, in Wii Sports Resort kun je vliegen, en dat heb ik gedaan ook. Een weekend lang, tot ik alle bolletjes op het eiland had gevonden. Toen dat verslavende vliegavontuur eenmaal was voltooid, verlangde ik boven alles naar een Pilot Wings met ook zo'n lekker vrij voelende bewegingsgevoelige besturing. Maar goed, daar moeten we dus nog even op wachten.
Dat vliegen met een Wii-controller prima kan werken, wordt ondertussen nog even bewezen door Sky Crawlers, een exclusieve Wii-game van de makers van Ace Combat.

ZIEKELIJK

De zogenaamd onschuldige jongens en meisjes van Sky Crawlers, die zijn pas echt gek op vliegen. Vliegen en schieten, om precies te zijn. Ze zijn zo gek op luchtgevechten, je zou het ziekelijk kunnen noemen.
Ze vechten terwijl er geen oorlog is. Ze vechten voor bedrijven. Ze vechten voor de show. Ze vechten omdat ze pas gelukkig zijn als ze zijn opgestegen van de aarde.
En jij, jij bent de beste vlieger van allemaal. Je bent zo goed, dat een andere 'innocent ace', het meisje Maumi Orishina, niets liever wil dan je doden tijdens een luchtgevecht dat in haar verwachting als een sensuele tango zal verlopen.
Veel gekker op vliegen kun je toch moeilijk worden.

KOTSZAKJE

Je bestuurt elk vliegtuig door de Nunchuk langs twee assen te kantelen, terwijl je de Wii-afstandsbediening als een hendel omhoog en omlaag beweegt om sneller en langzamer te vliegen.
Er zijn drie besturingsstanden; de makkelijkste moet je negeren, de middelste is voor iedereen te behappen en zorgt dat je vliegtuig na een duik of rol vanzelf weer naar een horizontale positie neigt. De moeilijkste stand garandeert dat je vliegtuig met elke beweging van de Nunchuk meedraait - dus hou een kotszakje bij de hand.
Heb je helemaal geen zin in dat bewegingsgevoelige gedoe, dan kun je ook gewoon de GameCube-controller of Classic Controller inpluggen voor een traditionele besturing.

FICTIEVE GESCHIEDENIS

Dat verhaal over dat gekke meisje wordt verteld door fragmenten uit de bijbehorende tekenfilm (die me niet verkeerd lijkt) en de dialogen die je collega's tijdens de gevechten voeren.

"HET NIVEAU VAN DETAILS EN AFWERKING IS HOOG."

De actie speelt in een fictief verleden, met fictieve propellervliegtuigen die doen denken aan de kisten uit WO I en II.
Het is allemaal een beetje vreemd, net als de mix van realisme en tekenfilmbeelden en de 'klassieke rockopera'-muziek die de actie stuwt, maar het niveau van details en afwerking is hoog, en de sfeer is uniek.
De missies en gameplay 'an sich' zijn daarentegen nogal standaard en voorspelbaar.

STANDAARD

Het enige unieke aan de gameplay zijn de zogenaamde TMC's, die je met een druk op de A-knop direct achter een passerende vijand plaatsen. Het maakt het winnen van luchtgevechten een stuk gemakkelijker, maar dat is natuurlijk niet alleen maar positief.
De missies laten je vliegtuigen uit de lucht schieten, statische doelwitten bombarderen, objecten beschermen, een groepje kruisers uitschakelen of, meestal, van alles een beetje doen. Het betreft kortom de standaard vlieg-en-schiet-ervaring die we van de Ace Combat-makers konden verwachten.
Ik heb de vliegtuigjes weer met veel plezier bestuurd, maar met wat meer unieke gameplay en missies was dit pas écht een hoogvlieger geworden.




Als het hard vriest, staat hier wel eens een paaltjs op de dam.

CONCLUSIE

Het vliegen voelt goed, de missies zijn leuk, maar erg bijzonder mag de gameplay niet heten. Daardoor komt de actie vaak wat los te staan van de unieke, soms wat bizarre sfeer die filmpjes, graphics en verhaal zo mooi hebben opgebouwd.

JURJEN
SCORE **71**

In vijf of zes uur vlieg je door de achttien missies van het avontuur, maar vervolgens zijn er nog hogere niveaus en flink wat vrij te spelen extraatjes.

SKY CRAWLERS: INNOCENT ACES
Wii
NAMCO BANDAI
1 SPELER
OUT NOW
12

WAAR BLIJFT PILOT WINGS?

De faam van Pilot Wings is gebaseerd op de twee fantastische deeltjes die respectievelijk bij de lancering van de SNES en N64 verschenen. Een vervolg op de N64 werd gecancelled, vervolgens werd de ontwikkeling van een GameCube versie doorgeschoven naar de Wii, maar ook die game schijnt er niet te komen.
Zo is het de afgelopen veertien jaar dus niemand gelukt om een Pilot Wings te maken die aan de hoge kwaliteitseisen van Nintendo kan voldoen. En zolang dat niet het geval is, kunnen we die Pilot Wings wel vergeten.



WHITE KNIGHT

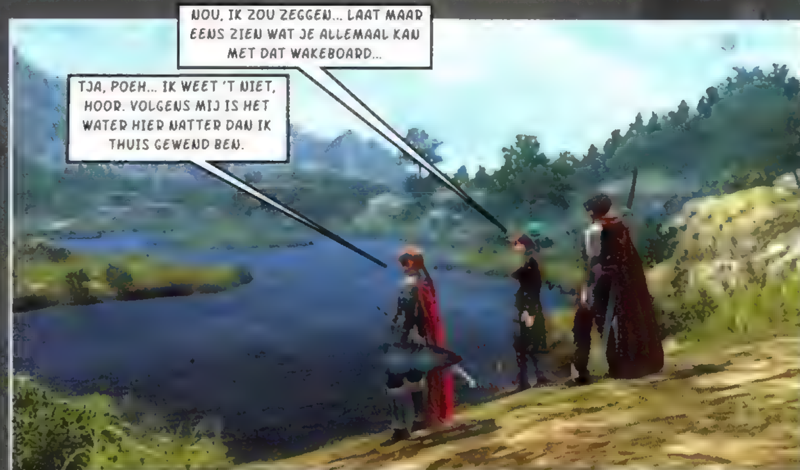
Af en toe wil Jeroen zich nog wel eens verdiepen in een traditioneel Japans rollenspel. Zo'n fraai ogende game die je helemaal opslokt en waarin je lekker kunt grinden. Helaas voor hem had Steven net Final Fantasy XIII uit de bus gepikt, dus moest Jeroen het doen met een ridder, een grote witte ridder om precies te zijn.



White Knight Chronicles (WKC) is een typisch Japans rollenspel, zo eentje dat allerlei invloeden uit de westerse wereld op een hoop gooit en er een weinig verrassend verhaaltje omheen breit.
In dit geval betreft het een zekere Leonard die ongewild uitgroeit tot held in zijn poging een ontvoerde prinses te bevrijden en tussen neus en lippen ook nog eens de wereld redt.
Maar ondanks dat het verhaal behoorlijk cliché is, biedt de game genoeg vermaak, en die schuilt (zoals zo vaak in een JRPG) in de combat.

VOLLOPENDE CIRKEL

WKC heeft een ander combatsysteem dan we gewend zijn van een JRPG. Normaal kun je lekker ontspannen je moves uit een menutje kiezen en dan staren naar het scherm tot je een nieuwe move uit mag voeren.
WKC pakt het echter anders aan, een beetje westers zelfs. Het is minder statisch en de battles verlopen een stuk vloeiender. Je kunt nu tijdens de gevechten om je tegenstanders heen blijven lopen, en zover uit hun buurt blijven dat ze minder snel geneigd zijn jou op de korrel te nemen.
Verder kun je gedurende de gevechten gemakkelijk door je moves heen bladeren, met behulp van drie tabbladen en een extra tabblad voor je items, verdediging etc. Heb je een move gevonden, dan selecteer je deze en wacht je tot jouw actiecirkel vol is. Daarna kun je overgaan tot een handeling, waarna de cirkel weer langzaam vol begint te lopen. Het is even simplistisch als effectief.



AANPASSINGSOPTIES

Tijdens de gevechten sta je er overigens niet alleen voor. Twee reisgenoten, die je op ieder moment kunt wisselen, zullen je helpen tijdens je beslommeringen. Weliswaar zal de computer ze besturen en moves uit laten voeren, maar jij kan het tweetal tijdens gevechten wel wat simpele orders geven als 'focus op één tegenstander' of 'trek jezelf terug'. En voordat je de gevechten aangaat, kun je je metgezellen eveneens eenvoudige 'tactische' opdrachten meegeven als 'spaarzaam omgaan met je MP en AC' of 'als een dolle aanvallen'.
Er staan overigens heel wat aanpassingsopties tot je beschikking in WKC; opties die niet alleen betrekking hebben op de manier waarop je jouw metgezellen laat reageren in een gevecht maar ook de op rol die je ze meegeeft.
In traditionele JRPG's bestaat jouw reisgezelschap vrijwel altijd uit standaard jobs. Denk aan een white mage, black mage, knight en een thief. En omdat je steeds meer personages ontmoet, met andere jobs, kun je aan het eind van de rit zelf bepalen met welke personages je het lekkerst speelt.

> "ALS SINGLEPLAYER ZEER GESLAAGD."







GEORAMA

Een klein beetje verstopt, en wellicht wat ondergewaardeerd in WKC, is het element Georama, dat je wellicht het best kan omschrijven als een stukje Sim City. Iedereen die Dark Cloud of Dark Chronicles heeft gespeeld, zal het herkennen.
Gedurende de game stuit je op heel wat rotzooi als rotsen, steentjes en bloemen. Daar kun je binnen de game niets mee, maar in Georama zijn dit bouwstenen en met wat geld kun je daar huizen mee bouwen en zo een dorpje (inclusief inwoners) in elkaar zetten.
Het leuke is dat je niet alleen een dorpje voor jezelf creëert, maar ook voor online vrienden. Zij kunnen je dorp bezoeken en er items aanschaffen die nergens anders te koop zijn. Iets wat jij natuurlijk ook kunt doen.

CHRONICLES

JEROEN VERANDERT IN EEN WITTE RIDDER

In WKC kun je al meteen bepalen welke job je een personage meegeeft. Dat doe je door de personages moves te leren die betrekking hebben op één bepaald wapen (zwaard, magische staf, pijl en boog). Zo had ik een dame met een magische staf uitgerust en haar met verdiende ervaringspunten geschikt gemaakt om als magiër door het leven te gaan. Op die manier kreeg ik meteen de beschikking over een healer die zich kon focussen op genezen zodra dat noodzakelijk was.
Dat het vrouwtje zelf slechts aanviel wanneer iedereen genoeg gezondheid had en meteen degene genas die ook maar een klein beetje in de problemen dreigde te komen, maakte duidelijk dat het met de A.I. van mijn metgezellen wel goed zat.

AC PUNTEN

Je bent tijdens de gevechten overigens niet alleen aangewezen op je reisgenoten en hun A.I. Je kunt namelijk tijdens de battles ook zelf wisselen van personage, om zo gebruik te maken van krachten en mogelijkheden die je op dat moment het hardst nodig hebt. Vaak nam ik de rol van healer op mij en ging ik van een veilig afstandje mijn aanvallers genezen.
Maar ook kwam het voor dat ik met Leonard onder de knoppen mijn AC (kom ik zo op) wilde sparen en voor een andere zwaardvechter koos om zo vette moves en combo's te maken. Op die manier bleven de AC punten in Leonard's bezit en kon ik met mijn zwaardvechter dikke combo's op de monsters loslaten.
Die combo's maak je overigens niet door moves aan elkaar te koppelen maar door ze zelf te creëren. Het toffe is dat je alle moves die je in ruil voor ervaringspunten leert, in een ander menu kunt combineren tot combo's. Tijdens de gevechten selecteer je dan slechts één move en door herhaaldelijk op X te drukken zet je personage een nieuwe move in tot je de zelfgecreëerde combo hebt afgesloten.
Nadeel daarbij is wel dat je je combo's niet oneindig kunt gebruiken en dat ze onderhevig zijn aan AC punten. Die verdien je gedurende gevechten en het duurt een tijd voordat je alle gebruikte punten weer hebt terugverdiend.
Die punten zijn niet alleen noodzakelijk voor je combo's maar ook voor sommige moves en magische aanvallen. In het geval van Leonard (en later ook andere personages) zul je de AC punten eveneens nodig hebben om in je ridder te kunnen transformeren, waarbij je de momenten dat je gebruikmaakt van je ridder zorgvuldig moet kiezen.

SLECHTE TIMING

Persoonlijk heb ik me zeer vermaakt met dit avontuur, waarbij ik de oogstrelende CGI filmpjes niet mag vergeten te noemen. Oké, het blinkt niet uit in originaliteit maar het hele combatsysteem werkt uitstekend, en dat is toch het belangrijkste onderdeel in een RPG.
Het grootste probleem voor WKC lijkt echter de timing van de release. Want uitgerekend deze maand verschijnt ook een nieuw deel van de moeder aller JRPG's: Final Fantasy XIII. En wie heeft er dan nog oog voor een titel als White Knight Chronicles, hoe tof die ook is?





NIETSZEGGENDE AVATAR

Het eerste wat je in White Knight Chronicles doet, is een avatar aanmaken. Niet dat het ventje of vrouwtje ook maar enige betekenis heeft in het avontuur, want "het" zegt niets en loopt alleen maar met je mee om ervaring op te doen voor het multiplayer gedeelte van de game. Je stoomt hem/haar als het ware klaar voor het MMO gedeelte.
Het is alleen heel jammer dat nu juist dat gedeelte zo enorm teleurstelt. Het bestaat namelijk uit niet meer dan simpele missies die je met maximaal vier man kunt voltooien. Terwijl het zo leuk was geweest wanneer je met een hele groep online op avontuur had kunnen gaan.

PAK 'M DAN, WAAR WACHT JE OP?
WAAR DAN? IK ZIE GEEN TAND VOOR OGEN!

CONCLUSIE

Als singleplayer zeker geslaagd, als multiplayer iets minder. Het combatsysteem is tof en die grote ridders zien er verdomd vet uit!



JEROEN

SCORE **80**

Je speelt 'm uit in maximaal dertig uur.

WHITE KNIGHT CHRONICLES
PS3
LEVEL 5 / SCEB
1 - 4 SPELER (ONLINE CO-OP)
OUT NOW

16



PHANTASY STAR ZERO

Jurjen wil deze review graag beginnen met zijn excuses, aangezien hij Phantasy Star Zero bij lange na niet heeft uitgespeeld. Toch denkt hij na slechts zeven uur speeltijd wel wat over de game te kunnen vertellen.

Excuses dus, ik heb de game slechts zeven uur gespeeld. Terwijl ik de game best uit had willen spelen, als er geen andere games of deadlines bestonden. Want wat je in het spel moet doen, bevalt me wel.
Net als in de voorloper Phantasy Star Online mag je zelf een ras kiezen en een personage vormen. Vervolgens kun je missies aannemen, die er meestal op neerkomen dat je jezelf een weg door een bepaald gebied vol monsters moet hakken, om aan het eind nog eens een extra grote monster te verslaan.
Hiermee verdien je ervaringspunten, geld, wapens en andere dingen om je poppetje steeds sterker te maken. Grinden noemen ze dat. In Phantasy Star Zero kun je vrijwel eindeloos grinden.

DRIE ANDERE SPELERS

In je eentje is dit een aardig tijdverdrijf, maar het wordt pas echt leuk als je dit samen met drie andere spelers doet. Dat kan via draadloze communicatie met spelers in je omgeving, of via Wi-Fi met spelers op andere plaatsen.
Je kunt zonder friend codes met willekeurige onbekenden spelen, maar dan kun je niet echt met elkaar communiceren. De mogelijkheid om zelf tekstballonnetjes vol te krabbelen die bij je personage verschijnen, komt namelijk pas beschikbaar als friend codes zijn uitgewisseld.
Nu moeten we dit probleem ook niet groter maken dan het is, want het is bij een dergelijk spel sowieso leuk even de community op internetforums in te duiken. En het is niet moeilijk een topic te vinden waarin friend codes voor dit soort spellen worden uitgewisseld.

SOCIAAL GRINDEN

Het online spelen werkt vrijwel vlekkeloos, in elk geval een stuk beter dan ik had verwacht op een portable als de Nintendo DS. Nadeel is natuurlijk wel dat je Wi-Fi in de buurt moet hebben om online te kunnen gaan, wat weer een beetje afdoet aan de portability-factor.
Ook is dit geen spel voor mensen zonder diepe liefde voor sociaal grinden en menugepriegel met steeds sterkere wapens en power-ups, want dat is waar 't in dit spel om draait. Volgens mijn online-makkers kost het wel zestig tot honderd uur om de game te spelen zoals ie is bedoeld, dus daar is nogal wat toewijding voor nodig. En tijd, veel tijd.



Als Wouter zo'n scherm ziet, gaat ie altijd tevergeefs op zoek naar de Onder Mode...

CONCLUSIE

Voor zover ik er na zeven uur over kan oordelen, levert Phantasy Star Zero een redelijk complete Phantasy Star Online ervaring, maar dan op je DS. Hou er wel rekening mee dat die ervaring op sommige spelers nogal monotoon kan overkomen, en dat spelers die niet van grinden houden dit dus echt geen honderd uur vol gaan houden.


JURJEN

SCORE **75**

Als je alles uit de game wilt halen, schijn je minstens honderd uur zoet te zijn.

PHANTASY STAR ZERO
DS
SONIC TEAM / SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW




STAR OCEAN THE LAST HOPE: INTERNATIONAL

Nadat Jeroen helemaal door het Xbox 360 avontuur heen had gespeeld, kwam deze PS3 variant wel een beetje als mosterd na de maaltijd. Toch begon hij vol goede moed opnieuw aan The Last Hope.

Star Ocean op de PS3 is een vrijwel directe poort van de Xbox 360 game. Verwacht dan ook geen wereldschokkende veranderingen. Hoewel; één aanpassing valt gelijk op, want die hoor je vrijwel meteen als je het spel opstart. Square Enix heeft namelijk één van mijn grootste ergernissen van de 360 versie onder handen genomen: de voice acting.
Omdat er een hoop info op de Blu-ray schijfjes van de PS3 past, hebben ze er naast de afgrijselijke Amerikaanse stemmen de traditionele Japanse stemmen op gezet, en dat jongens en meisjes, maakt natuurlijk een wereld van verschil. Ditmaal klinkt Reimi niet als een achterlijke ghetto hoer maar als een gewillig Japans meisje. En laten we eerlijk zijn, gewillige Japanse meisjes, daar gaan we toch allemaal voor?


De Franse versie van Star Ocean is vooral in Arnhem zeer populair.

GEMAKZUCHT

Ondanks dat de stemmen en de pictogrammetjes naast je levensbalk een stuk passender zijn, is men bij Square Enix verder niet zo heel erg netjes te werk gegaan. Waar bijvoorbeeld de beelden op de 360 hele maal tot hun recht kwamen, ziet het er op de PS3 allemaal wat onscherp en rommelig uit. Ook tijdens de gevechten, die traditiegetrouw na een korte laadtijd plaatsvinden, is de beeldkwaliteit niet echt om over naar huis te schrijven.

RUWE KANTJES

Qua gameplay is de game identiek; dus lekker grinden, actiegeoriënteerde battles en foute Japanse typetjes. Star Ocean is dan ook zeker de moeite van het spelen waard... ware het niet dat 9 maart Final Fantasy XIII verschijnt en die gaat daar natuurlijk op alle fronten dik overheen. Bij Star Ocean zijn de ruwe kantjes, ook in vergelijking met veel andere JRPG's, namelijk nog net even te zichtbaar.

CONCLUSIE

Ben je klaar met Final Fantasy XIII en je wilt nog effe grinden, dan is Star Ocean na White Knight Chronicles best een lekker shotje om aan je JRPG verslaving tegemoet te komen.


JEROEN

SCORE **72**

Reken maar op een uurtje of dertig.

STAR OCEAN THE LAST HOPE: INTERNATIONAL
PS3
TRI-ACE / SQUARE-ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW




DARK FALL: LOST SOULS

Omdat Wouter deze maand op slinkse wijze de Mass Effect 2 review voor Jan z'n neus wegkaapte, kreeg Janneman als troost een half paginaatje Dark Fall. Grote jongen als ie is, droogde hij snel z'n tranen en zette zich na een allerlaatste snik met frisse moed aan dit absoluut niet onaardige point and click adventure.

Dark Fall: Lost Souls is het derde point and click adventure in de reeks maar je hoeft je niet te schamen als je de eerste twee niet kent.

MEISJE VERMYST

In DF:LS beweeg je je door statische maar sfeervolle locaties door op de randen van het scherm te klikken. Dat voelt een beetje als die ouderwetse Myst games van vele jaren geleden maar na verloop stoort dat nauwelijks nog.
Jij bent een politie-inspecteur die een oude verdwijningzaak van een meisje alsnog tracht op te lossen, een soort Cold Case dus. Het meisje, Amy, is vijf jaar geleden het laatst gezien in de buurt van een treinstation en het nabijgelegen hotel van Bowerton, en daar begint dus je speurtocht.


Ontreddering maakte zich van het vriendenclubje meester toen bleek dat de huurders van de bungalows zelf verantwoordelijk waren voor de eindschoonmaak...

BEKENDE KOST

Omdat de presentatie nogal statisch is, zal het voor sommige spelers lastig worden om een band te krijgen met de personages en de game als geheel. Je hebt toch een beetje het gevoel alsof je van bovenaf naar de gebeurtenissen kijkt en als een soort marionettenspeler de handelingen uitvoert.
Die handelingen zijn verder bekende kost, zoals kamers onderzoeken, spulletjes in je inventaris stoppen, sloten kraken en puzzels oplossen. Het spel kent geen hintsysteem, zoals tegenwoordig steeds vaker bij adventures, dus hou pen en papier bij de hand om voor jezelf de nodige aantekeningen te maken. Net als 'vroeguh'.

MAG HET LICHT UIT?

Het spel weet een griezelige sfeer over te zetten zonder dat je om de vijf minuten over bloederige lijken struikelt. DF:LS verstaat de kunst van het weglaten en weet juist daardoor bij vlagen angstaanjagend over te komen. Deze game dien je dan ook bij voorkeur 's avonds te spelen, met het licht uit, want dat maakt de sfeer en het verhaal nóg overtuigender.

Voortdurend heb je het gevoel dat er iets te gebeuren staat of dat iets of iemand je begluurt. Door de vele aanwijzingen en hints waar je al gamend op stuit, gaan er zich ook allemaal rare dingen in je hoofd afspelen, en dat is precies de kracht van deze game.

CONCLUSIE

'Voor fans van het genre' is een vreselijke dooddoener, maar het dekt in het geval van DF:LS absoluut de lading.


JAN

SCORE 70

Ik had 'm, met kleine tussenpozen, in een weekendje uitgespeeld.

DARK FALL: LOST SOULS
PC
ICEBERG INTERACTIVE / DTP ENTERTAINMENT AG
AANTAL SPELERS: 1
OUT NOW

12



IPHONE / IPOD TOUCH

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

POWER UNLIMITED GOLD

Als donderslag bij heldere hemel stond Chinatown Wars in de Appstore. Jeroen twijfelde geen moment, downloadde de 188MB zware applicatie en reed meteen een paar voetgangers plat.

Zo onderhand kan ik GTA Chinatown Wars wel dromen, maar het spel is zo tof dat het absoluut geen straf is om 'm voor de derde keer te spelen. En als je dan een versie krijgt die het beste van de DS (de touchscreen besturing) en de PSP (de graphics) in zich verenigt, is het natuurlijk helemaal genieten geblazen.

IETSJE ANDERS

Oké, er zijn wat kleine dingetjes aangepast. Zo heeft men de radiostations voorzien van minder muziek, dit om het aantal MB's dat de game weegt, wat te drukken.
Daarentegen heb je wel de mogelijkheid om een eigen playlist op je iPhone te plaatsen die je kunt beluisteren wanneer je in een auto stapt.
De besturing is trouwens behoorlijk wennen. Dat geldt met name voor de shootouts aangezien je niet kunt locken op je tegenstanders. Toch, met een klein beetje oefening heb je dat al snel onder de knie.
Een beetje jammer is het feit dat je de camera niet eigenhandig kunt besturen. Hierdoor vliegt de camera soms naar een wat minder voor de hand liggend standpunt en zie je even niet meer waar Huang nu precies uithangt.

VRAATZUCHT

Er zijn meer concessies gedaan aan deze mobiele versie. Zo is het, om de framerate constant te houden, wat minder druk op straat. Gooi je echter met te veel molotovcocktails dan zul je meteen merken dat je iPhone/iPod Touch toch niet zoveel aankan als een PSP of DS want op die momenten kakt de framerate ontzettend in.
Verder dient nog vermeld te worden dat ook de multiplayer mode ontbreekt.
Maar goed, voor die lousy acht euro krijg je dus wel de hele game, en dat is inclusief alle missies, de complete stad waar je doorheen kunt racen, alle rampage opdrachten en het hele drugsdeal element.
Zoals ik al zei; de game heeft wat concessies moeten doen, maar dit is desondanks een van de meest uitgebreide games die je op dit moment op de iPhone/iPod Touch kunt vinden.
Wat mij betreft z'n geld dubbel en dwars waard!



Sinds die aanslag op Koninginnedag wordt De Naald in Apeldoorn permanent bewaakt.

CONCLUSIE

Al heb je de game al gespeeld op je DS of PSP; voor wie een iPhone/iPod Touch heeft, is dit verplichte kost! Beste game op Apple's handheld!


JEROEN

SCORE 90

Al je tramritjes zullen aanzienlijk korter aanvoelen dan je tot nu toe gewend was.

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS
IPHONE/IPOD TOUCH
ROCKSTAR LEEDS / ROCKSTAR GAMES
1 SPELER
OUT NOW

18



ACTION FIGURES: EN WAAROM?

JURJEN WAAGT ZICH TUSSEN PLASTIC HELDEN


JURJEN

Als je dikke fun aan een bepaalde game hebt beleefd, is het natuurlijk leuk om iets tastbaars in huis te hebben dat je aan die game herinnert. En wat is dan mooier dan een vette action figure van de held in wiens laarzen jij dat avontuur hebt meegemaakt? Jurjen ging eens kijken in een winkel waar ze veel van die poppetjes verkopen.

Ooit verzamelde ik vrij fanatiek action figures van gamepersonages, maar toen ik besefte dat die verzameling alleen groter en nooit compleet zou worden, ben ik daar maar mee gestopt. Tegenwoordig koop ik alleen nog maar speelgoed voor mijn kinderen.


De Rabbid poppen in de Vision Toys winkel.

HALO EN WARCRAFT

Toch kan ik het niet laten af en toe eens bij Vision Toys in Groningen binnen te wippen om te kijken of er nog nieuwe plastic poppetjes van gamepersonages zijn verschenen. Tijdens mijn laatste bezoek vallen bij binnenkomst meteen de geinige Rabbid poppen op, en voor het eerst zie ik ook figuren uit Resistance, een heuse Bionic Commando en Isaac uit Dead Space. Maar dit zijn zeker niet de populairste figuurtjes, volgens Jos, de eigenaar van de zaak.
"De action figures uit de series Halo en Warcraft zijn het populairst", zegt Jos. "Dat zijn games die al lange tijd online worden gespeeld, en voor sommige mensen is dat een belangrijk deel van hun leven geworden. Dan vinden ze het tof om ook die poppetjes te hebben."
Dus mensen willen vooral de poppetjes hebben waar ze in games mee spelen?
"Daar begint het mee. En dan ga je verder. Dan koop je de poppetjes van je beste online vrienden, en op den duur ga je dan ook de poppetjes van je vijanden kopen. Er komt vier keer per jaar een nieuwe serie uit, en daar zit dan altijd wel weer iets bij wat aansluit bij je belevenissen in het spel. En voordat je het weet, heb je een kast vol."

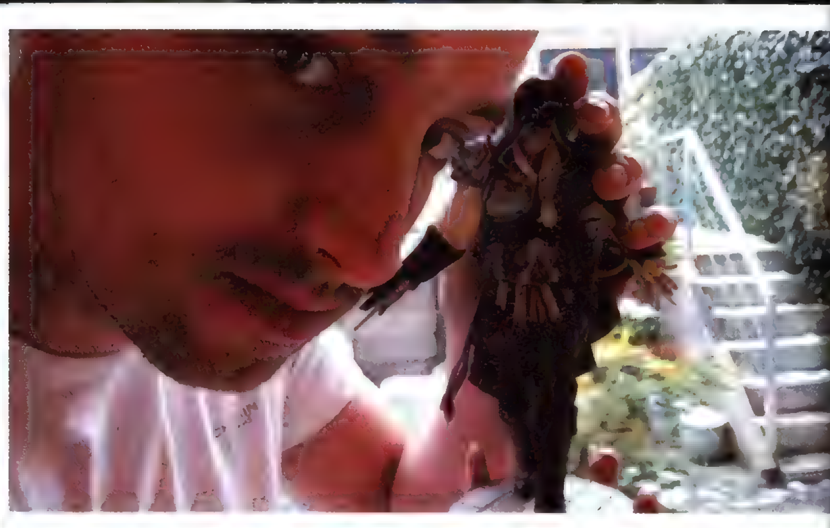

De action figures uit Halo zijn (samen met die uit WoW) het populairst.

VERSCHIL

Is er ook verschil tussen de mensen die poppetjes van Halo of World of Warcraft kopen?
"Jazeker. Halo-spelers zijn meestal een jaar of veertien en die komen hier gewoon in de winkel. Terwijl World of Warcraft-spelers meestal rond de twintig zijn, op zichzelf wonen en de poppetjes online bestellen."
Dus die komen nergens meer de deur voor uit?
"Haha, dat zou je kunnen stellen, ja. Als ze wel in de winkel komen zijn ze soms zelfs een beetje geel van kleur."
Je bedoelt dat je beste klanten geen sociaal leven hebben?
"Nou, bij sommige krijg ik wel eens dat idee. Maar de meeste van mijn klanten zijn normale mensen hoor; ze kopen die poppetjes gewoon voor de fun."

WOUTER'S FAVORIETE GAME-POPPETJE: PIG COP

Het is een varken, het is een politieagent, het is van Duke Nukem, het schopt kont.
Wat doe je ermee?
Hij staat een zwijn te zijn in mijn kast. Ik zou willen dat ik me nog kon vermaken met het spelen ermee, maar helaas; dat lukt niet. Ik heb het geprobeerd.
Waar moeten ze nou ook eens een figuurtje van maken?
Als ze een custom made statue konden maken van mijn favoriete Sim, dan zou ie een heel speciaal plekje krijgen in mijn kast.



JURJEN'S FAVORIETE GAME-POPPETJE: LINK

Helaas is het zwaardje van zijn rug gebroken, maar dat klopt dan wel weer met de volgende Zelda voor de Wii.
Wat doe je ermee?
Hij staat goed zichtbaar bij mijn werkplek om me eraan te herinneren dat het leven een avontuur is waarin je niet moet zeiken maar doorzetten om verder te komen.
Waar moeten ze nou ook eens een figuurtje van maken?
Een fraaie statue van Luke, Layton en de Doos van Pandora zou ik meteen aanschaffen. Voor de kinderen, natuurlijk.



WIE SPAREN ZE



JEROEN'S FAVORIETE GAME-POPPETJE: GABRANTH

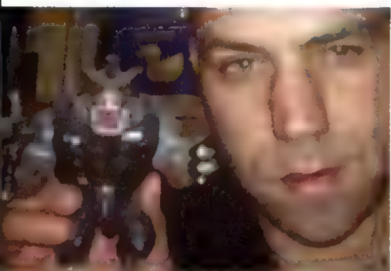
Kijk dan! Let eens op die details! En Gabranth uit FF XII heeft gewoon een bepaalde uitstraling waar je niet omheen kunt.

Wat doe je ermee?

Hij zit in de doos. Puur en alleen vanwege het feit dat alle ruimte die ik heb voor dat soort dingen wordt ingenomen door mijn Transformers collectie.

Waar moeten ze nou ook eens een figuurtje van maken?

Een persoonlijke Modern Warfare 2 figurine. Eentje met mijn perks, mijn wapens en mijn attachments. Dat zou vet zijn. Hey daar, bij Activision, lezen jullie dit?



JAN'S FAVORIETE GAME-POPPETJES: ORC EN EZIO

De Orc is mijn favoriet omdat ik een groot fan ben van de Orcs van Blizzard. De andere is Ezio in zijn donkere Master Assassin kostuum omdat het natuurlijk een prachtige verschijning is.

Wat doe je ermee?

Ze staan naast mijn bureau op een balustrade met andere action figures.

Waar moeten ze nou ook eens een figuurtje van maken?

Van Garrett uit Thief natuurlijk! Een groot gemis in mijn collectie.



STEVEN'S FAVORIETE GAME-POPPETJES: KASUMI EN VALKYRIE

Ik heb er net als Jan stiekem twee gekozen. De Kasumi statue omdat die zo mooi is, en de Valkyrie van Focker uit Macross is natuurlijk een klassieker.

Wat doe je ermee?

Ik staar er naar. Vooral naar die Kasumi.

Waar moeten ze nou ook eens een figuurtje van maken?

Misschien zou ik nog wel iets moois willen hebben uit enkele Japanse horrorfilms, zoals Machine Girl, Samurai Princess en Tokyo Gore Police.

DEAD SPACE-POPPETJE

Oké, dus Halo en Warcraft zijn populair. En verder?

"Gears of War", zegt Jos stellig. "Die 'Sneak Preview' Big Daddy uit BioShock 2 doet het ook goed. Wat je ook vaak ziet, is dat een fanatieke Xbox-gamer bijvoorbeeld wil dat zijn kast met action figures een weerspiegeling wordt van zijn spellenverzameling. Die koopt bijvoorbeeld een Hayabusa, een paar Gears of War-figuren, een Dead Space-poppetje..."

O ja, dat Dead Space-poppetje. Toen ik die zag, dacht ik ook meteen: 'die wil ik hebben.'

"Haha, als je die poppetjes eenmaal hebt verzameld, blijft het altijd kriebelen, hè? Ik spaar zelf ook nog wel hier en daar wat dingen hoor."

"VOORDAT JE HET WEET, HEB JE EEN KAST VOL."

Na wat wikken en wegen lukt het me om zonder Isaac uit Dead Space de winkel te verlaten. Maar die 'Golden Fleece Kratos' met afgerukt Medusa-hoofd in zijn hand kon ik toch écht niet laten liggen.

Leuk voor de kinderen, toch?

VISION TOYS

Ook eens rondneuzen tussen de plastic helden? Je kunt de winkel van Vision Toys bezoeken in Groningen (Poelestraat 44) of online (visiontoys.nl).

Liefhebbers van figurines moeten ook even Smorgasbord checken want Jos stelt voor de PU-lezers een aantal vette figurines beschikbaar middels een prijsvraag.



Als je eenmaal begonnen bent, blijf je sparen.

MAARTEN'S FAVORIETE GAME-POPPETJE: ORC SHAMAN

De details zijn prachtig, inclusief littekens op zijn borst. Als je goed kijkt, zie je zelfs een beetje bloedlust in zijn ogen.

Wat doe je ermee?

Ik heb er twee, eentje staat op de redactie, de andere staat thuis. In de mannenkamer.

Waar moeten ze nou ook eens een figuurtje van maken?

Van Thrall, maar ik hoorde dat die er al aan zit te komen. Reken maar dat ik 'm ga halen als hij er is.



HOME SWE

Sony heeft iets wat concurrenten Microsoft en Nintendo niet hebben: een verzamelplaats voor alle PlayStation 3 bezitters, een sociale ontmoetingsplaats genaamd Home. Maar wat is Home nu precies en wat wil Sony met Home bereiken? Jeroen stelde deze vragen aan Martijn van der Meulen, creative producer van Home, creëerde tevens een avatar en ging op onderzoek uit.



SingStar Space.

In december 2008 lanceerde Sony de bèta van PlayStation Home, een sociale ontmoetingsplaats voor PlayStation 3 gebruikers.
Home werd destijds (en wordt door velen nog steeds) gezien als een Habbo-achtige setting, waarin avatars rondlopen, met elkaar babbelen en een potje schaken. Het staat ver af van datgene wat de gemiddelde PlayStation 3 bezitter doet: games spelen. PS3 gamers zijn geen mensen die zich bezig willen houden met het kopen van meubeltjes voor hun Home appartement. Het zijn mensen die een doel nodig hebben. Nog steeds is het zo dat veel van de nieuwe PS3 bezitters die Home bezoeken, er even rondlopen, hier en daar een kijkje nemen, en weer weggaan om niet meer terug te komen. En dat is puur en alleen vanwege het feit dat ze niet weten wat ze er precies moeten doen. Gamers zijn nu eenmaal vaak mensen die aan het handje genomen willen worden en door een wereld moeten worden geleid waarbij duidelijk dient te zijn wat er van ze verwacht wordt. Op het moment dat je ze helemaal los laat, weten ze het even niet meer.
Dat was dan ook het grootste probleem van Home toen het een jaar geleden geïntroduceerd werd. Het merendeel van de PS3 bezitters zat niet te wachten op een sociaal platform waarin ze zelf moesten uitzoeken wat ze er allemaal konden doen; ze willen een gebied met duidelijke grenzen, richtlijnen en aanwijzingen.

"HOME IS WAT JE ER ZELF VAN MAAKT."

"Maar Home is wat je er zelf van maakt", aldus Martijn van der Meulen, creative producer PlayStation Home Platform Group. "Ik denk dat sommigen Home hebben bezocht toen het net gelanceerd was en het alleen nog bestond uit een paar spaces met relatief simpele games, en die zijn toen wellicht definitief afgehaakt."
Met simpele games doelt Martijn op het schaken en dammen op het Home Square naast het bowlen en poolen in andere Spaces. En dat was waarschijnlijk voor velen genoeg reden om Home nooit meer te bezoeken.



Buzz spelen is een populaire bezigheid in Home.


Inmiddels valt er heel wat meer te gamen in Home dan alleen schaken en dammen. Links Resistance, rechts Gravity Crash.

TIEN MILJOEN

We zijn nu een jaar verder en Home is inmiddels tien miljoen keer gedownload. Volgens Martijn van der Meulen is dit een gigantisch aantal voor een service die slechts een jaar bestaat. "Een flink gedeelte van de mensen dat Home heeft gedownload, komt dagelijks terug, we praten dan over honderdduizenden bezoekers." Op de vraag wat de voornaamste reden is dat al die mensen terug blijven komen, stelt Martijn nogmaals dat Home is wat je er zelf van maakt. "Voor mij persoonlijk is het interessant om te zien wat grote ontwikkelaars zoals EA en Namco gebouwd hebben in Home, als gamedesigner ben ik erg geïnteresseerd in wat de mensen met nieuwe content doen. Maar SingStar fans bekijken voornamelijk live optredens van populaire artiesten in de SingStar Space, Buzz fans maken en spelen zelfgemaakte quizzes in de Buzz Space, of men vraagt om tips in de Resident Evil Space om zo de spelervaring van de game wat te verruimen. Je hebt echter ook



Naast gamen is er nog heel wat meer te beleven...

WIE IS MARTIJN VAN DER MEULEN?

Martijn van der Meulen is al zo'n zes jaar bezig in de game-industrie en was onder andere producer van The Simpsons Game voor EA en werkt nu ongeveer twee jaar voor Sony Computer Entertainment Europe als creative producer Home. Zijn rol binnen het ontwikkelteam is het creëren van content die nieuwe ervaringen moeten opleveren.
Martijn is onder andere verantwoordelijk voor de PlayStation Event Spacea. "In Europa is dit op het moment de populairste ruimte, aangezien we er grote evenementen binnen Home kunnen organiseren."
Een ander project waar hij aan heeft gewerkt, is de Red Bull Air Race. "Mijn doel was om mensen te laten zien dat je games in Home kunt bouwen die verder gaan dan de simpele bordspelletjes."
Verder heeft hij gewerkt aan de Buzz en SingStar Spaces. "De eerste is een goed voorbeeld van hoe Home gebruikers hun eigen content kunnen maken en delen met anderen. Momenteel ben ik bezig met een aantal concepten die de lat steeds wat hoger gaan leggen. Ik weet zeker dat in 2010 iedereen verbaasd zal zijn van wat er allemaal mogelijk is binnen Home."

ET HOME?


Gratis kleertjes om je avatar mee aan te kleden.


Babbelen met elkaars avatar.


LBP spulletjes voor in je appartement.



Home is ook het perfecte platform voor Sony om gamers aan hun producten te (blijven) binden.

mensen die gewoon aan van alles meedoen om zo hoog op allerlei ranglijsten te komen."

BATCAVE

Een paar dagen rondlopen in het huidige Home bevestigt wat Martijn hierboven vertelt. Ik bezoek de Ratchet and Clank Space en het krioelt er werkelijk van de avatars, sommigen staan wat met elkaar te babbelen en anderen rennen rond als kippen zonder kop. Dat rondrennen blijkt echter een doel te hebben want bij nadere inspectie zijn deze gasten met een spelletje bezig waarin het zaak is om verstopte schapen te vinden. Een wedstrijdje met als prijs een miniatuur ruimteschip om als trofee in je persoonlijke Space te plaatsen. En daar draait het voor deze spelers om: spulletjes winnen om in je Studio Appartement neer te kunnen zetten, of in je Summerhouse of in je (onlangs gratis weggegeven) Treehouse.

De gamers die Batman: Arkham Asylum hebben gespeeld, hebben zelfs gratis en voor niets een Batcave Space gekregen, alwaar de Batmobiel staat en je een aantal gadgets van Batsy kunt bekijken.

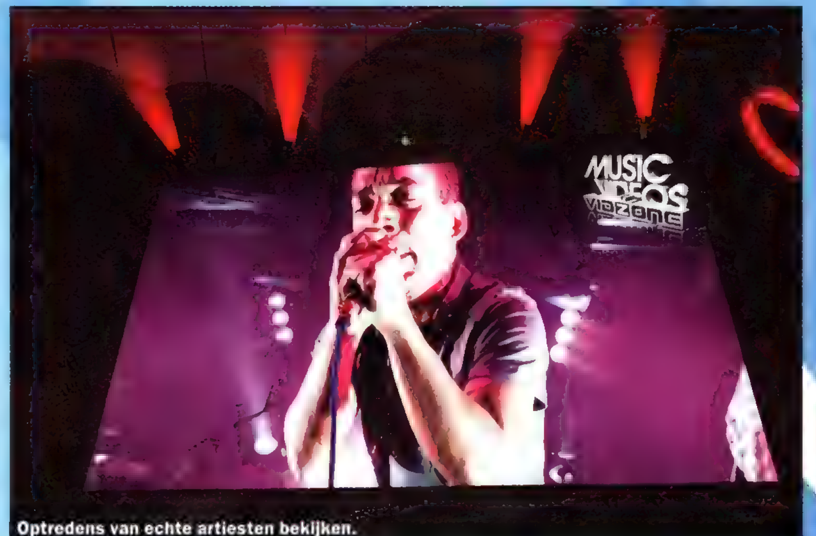
Natuurlijk heb ik eveneens wat gratis meubeltjes gescoord om mijn Studio Appartement en mijn Summerhouse mee aan te kleden. Daarnaast ben ik ook als een malle alle verschillende Spaces afgegaan om zoveel mogelijk andere gratis zooi bij elkaar te sprokkelen om mijn persoonlijke ruimtes mee vol te stouwen. Wat dacht je van een Tekken 6 Arcade kast, waarmee je vanuit Home Tekken 6 op kunt starten, of gratis kleertjes uit de Diesel winkel zodat mijn Avatar er een beetje leuk bij loopt.

"In Home is voor iedereen wel wat interessants te doen, te scoren of te bekijken, aldus Martijn. "Of je nu optredens van echte artiesten volgt in de SingStar Space, dingen opblaast in de Salt Shooter van Sodium One, in een vliegtuig vliegt van de Red Bull Air Race of je eigen quiz speelt in de Buzz Space."

Ik kan me persoonlijk wel vinden in deze uitspraak. Home biedt voor ieder wat wils en wat je er doet, is helemaal aan jou. Ikzelf bezoek Home ongeveer een keer in de week, gewoon om te zien wat er nieuw is, wat ik nog niet bekeken heb. Met de lancering van Sodium One heb ik ook iets gevonden wat




Via de Tekken 6 Arcade kast kun je vanuit Home Tekken 6 opstarten.



Optredens van echte artiesten bekijken.

DINGEN DIE JE ZEKER MOET DOEN IN HOME

1. Heb je Batman Arkham Asylum, dan ben je bijna verplicht om even een kijkje te nemen in je eigen Batcave!
2. Winkelen! Veel items zijn gratis, en dat geldt ook voor meubeltjes voor in je personal space alsmede kleren voor je Avatar.
3. Bezoek zoveel mogelijk verschillende Spaces. Op die manier krijg je de beste indruk van wat er allemaal te doen is binnen Home.
4. Spreek mensen aan.
5. Breng een bezoek aan Sodium One, naast Audi een van de hoogtepunten die Home op dit moment op gamegebied te bieden heeft.
6. Vlieg eens rond in Red Bull Air Race.
7. Probeer eens wat games uit in de bowling arena en wanneer je daar toch bent, bowl dan ook meteen een potje.



Sodium One game.



Appartement MotorStorm style.

mij aanspreekt, iets waarvoor ik Home regelmatig zal blijven bezoeken. Sodium One laat zien dat Home nog veel meer potentie heeft, en ik ben dan ook benieuwd wat ons op dit gebied nog meer te wachten staat.

TOEKOMST

Een goede zaak is dat Home in ontwikkeling blijft. Het evolueert, wekelijks verandert er wel iets en volgens Martijn zal Home ook in 2010 heel wat mensen verbazen.

"Momenteel zijn we bezig met het optimaliseren van Home als platform zodat game-ontwikkelaars betere Spaces kunnen bouwen met betere games daarin geïmplementeerd. Zo vind je met Sodium One en Audi Spaces nu al omgevingen die je een meer authentieke game ervaring geven. Met de tools die momenteel beschikbaar zijn, zijn er al heel wat mooie Spaces ontwikkeld en gelanceerd, maar 2010 zal het jaar worden waarin je in Home Spaces een vergelijkbare ervaring krijgt als met Blu-ray gaming."

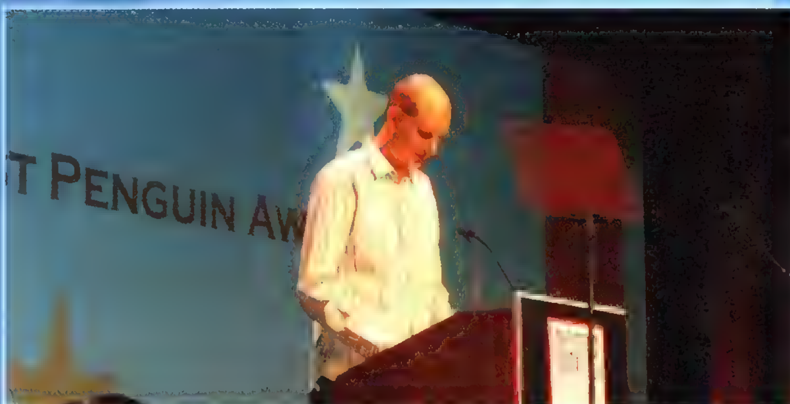
Home zal natuurlijk nooit voor iedereen worden, het is namelijk een omgeving waar je zelf iets van moet zien te maken, en dat moet je wel liggen, natuurlijk.

Niet te ontkennen valt echter dat Sony er hard aan werkt om deze interactieve community steeds verder uit te bouwen en goed te onderhouden. Iets wat natuurlijk erg belangrijk is voor het succes van Home en PlayStation op langere termijn. Immers, een tevreden community zal langer bij jouw product blijven hangen dan wanneer zo'n community doodbloedt vanwege gebrek aan innovatie. En hier trekt Sony waarschijnlijk op den duur een lange neus naar Microsoft en Nintendo.

VASTE BEZOEKER

Nu ik zelf een dikke maand lang Home intensief bezocht heb, zit ik er weer helemaal in en weet ik zeker dat ik er regelmatig terug zal keren. Het zal waarschijnlijk geen dagelijkse bezigheid worden, maar ik verwacht toch zeker wekelijks wel even een bezoekje te brengen aan een paar van mijn favoriete Spaces, al was het alleen maar om te zien wat er allemaal veranderd is. Want Home groeit en persoonlijk vind ik het interessant om te zien waar het naartoe groeit, het is immers iets wat nog geen andere uitgever/ontwikkelaar heeft gedaan.

En heel eerlijk, vind ik het stiekem gewoon leuk om mijn kamertje vol te stouwen met allerlei vergaarde prullaria die ik overal in Home vandaan heb gesleept.



DE ERFENIS VAN PHIL HARRISON

Op de Game Developers Conference van 2007 onthulde Sony's frontman Phil Harrison PlayStation Home. Jammer daarbij was dat hij allerlei mogelijkheden toonde en beloofde, die in feite nog steeds niet geïntegreerd zijn.

Allereerst natuurlijk Trophy Support; oftewel je zou je Trophy collectie fysiek kunnen bekijken of kunnen laten zien aan je vrienden. Volgens Martijn wordt er nog steeds naar gekeken want het is een veelgevraagd onderwerp sinds er over gesproken is op de GDC.

Hetzelfde geldt voor het bekijken van films met meerdere mensen in je persoonlijke Space. Dat dit nog steeds niet mogelijk is, heeft vooral te maken met rechten; je mag namelijk niet zomaar alles delen met anderen.



Home appartement tijdens (een eenzame) Kerst.

ALIENS vs PREDATOR™

HUNTER. SURVIVOR. PREY.

WHICH WILL YOU BE?

"INTENSELY TERRIFYING STUFF!"
GAMESMASTER

19.02.10



WWW.SEGA.COM/AVP



ask about games .com









XBOX 360



20th Century Fox Rebellion SEGA®

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

DRAGON'S LAIR

DSiWARE / DSi

In de jaren tachtig heeft de speelhalversie van Dragon's Lair ons heel wat guldens gekost. Dat kwam niet door de elegante gameplay maar door de fantastische, door oud-Disney-man Don Bluth gemaakte, tekenfilm die je steeds verder kon bekijken door telkens op het juiste moment in de juiste richting te drukken. Op de Nintendo DS kun je precies hetzelfde verwachten, maar dan zonder de guldens en de laadtijden.
In fracties van seconden moet je steeds beredeneren - of gokken - in welke richting je moet drukken om ridder Dirk voorbij een dodelijke hindernis en naar het volgende stukje tekenfilm te loodsen.
Zelfs na het sterven van duizend oneerlijke doden vinden we het nog geweldig, maar jongelingen pas op: Dragon's Lair is eigenlijk nauwelijks een game te noemen.





800 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 **SCORE**



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

WIIWARE / WII

'Edelachtbare, ik wil graag spelontwikkelaar Capcom aanklagen wegens het verkrachten van het grootse rechtbankdrama Phoenix Wright: Ace Attorney. Via de downloadfunctie van de Wii heeft Capcom de oeroude GBA versie van dit spelletje beschikbaar gesteld, met als enige 'vernieuwing' dat je nu met de Wii-afstandsbediening moet wapperen om 'Objection' te roepen. Het is om te janken, net als het blokkerige beeld, dat op een moderne tv natuurlijk wordt opgeblazen tot onbedoelde proporties. Edelachtbare, ik vind het zo'n schande dat dit misbaksel voor 10 euro wordt aangeboden, dat ik als straf graag op de game zou willen schijten, wat helaas niet mogelijk is aangezien dit een digitale download betreft.
Wat zegt u? Het Capcom-logo? Ja, dat is een goed idee, ik zal eens even een flinke drol op het Capcom-logo draaien. Zo, dat voelt beter!'





1000 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 **SCORE**



SHADOW DANCER: SECRET OF SHINOBI

VIRTUAL CONSOLE / WII

Als derde game in de Shinobi reeks van Ninja platformactiespellen introduceerde Shadow Dancer naast een meer 'arcady' gevoel ook een heel nieuw spelelement: een hond. Dat betekent dat je dit keer niet alleen kunt slaan en schieten om je talloze belagers uit de weg te ruimen, je kunt er ook een hond op afsturen.
De Megadrive versie (want daar hebben we het hier over) biedt schokkerige beelden en blikkerige muziek, maar de gameplay heeft de tand des tijds redelijk doorstaan, al vereisen de vele plotselinge doden enige verdraagzaamheid van de moderne gamer.
Oorspronkelijk kreeg de game kritiek vanwege de lagere moeilijkheidsgraad en meer 'arcady' gameplay ten opzichte van de twee eerder verschenen Shinobi's, maar die dingen zou je voor hedendaagse gamers juist als pluspunten kunnen beschouwen.





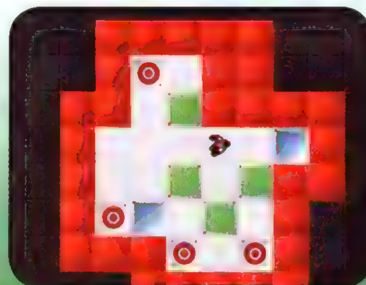
800 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 **SCORE**



SOKOMANIA

DSiWARE / NINTENDO DSi

Ha leuk, een puzzelspelletje waarin je dozen op hun plaats moet schuiven! Daar bewaren we goede herinneringen aan!
Die goede herinneringen vinden hun oorsprong in het spelletje Sokoban, maar misschien ken jij het spelletje wel als Boxxle, Cyberblox, Pukoban of Block-o-Mania. Het maakt niet uit, het is allemaal leuk en uitdagend, en voor 2 euro kun je hier geen miskoop aan hebben, toch?
Wel dus. Het probleem van Sokomania is dat het een heel goedkope, gemakzuchtige, verderfelijke versie is van het oorspronkelijke Sokoban. De graphics mogen nauwelijks zo heten, de geluidseffecten zijn irritant en we hadden de dertig puzzeltjes al binnen een uur voltooid.
Ga even zoeken op internet, je mobieltje, je tv of je magnetron; grote kans dat je een betere - en gratis - versie van deze puzzelaar vindt.





200 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 **SCORE** 

ROCKET KNIGHT

PLAYSTATION STORE / XBOX LIVE ARCADE

Heel misschien ken je hem, maar daar gaan we eigenlijk niet van uit. De opossum Rocket Knight is namelijk niet de meest bekende Konami held om het zo maar te zeggen.
De game waarin hij de hoofdrol speelt, is een heel erg traditioneel spelletje geworden met zijn 2D gameplay plus een klein beetje 3D erin verwerkt.
Je loopt of vliegt veelal van links naar rechts en mept of schiet tegenstanders naar de eeuwige jachtvelden. Het is simpelheid troef maar speelt op zich best lekker weg. Het blinkt daarentegen ook nergens in uit en voor verrassingen zul je dan ook vrijwel niet komen te staan.
Wanneer de game verschijnt, is nog niet helemaal duidelijk maar wij houden 'm absoluut in de gaten want we hebben ons best vermaakt met dit geharnaste buideldiertje.





€ NNB **SPELERS** 1 **SCORE** 

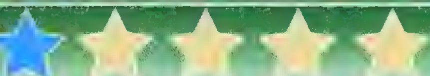
STOP STRESS: A DAY OF FURY

WiiWARE

Jeroen heeft onlangs even op de kalender van zijn Wii gekeken en kwam er tot zijn eigen schrik achter dat hij al meer dan zes maanden geen gebruik had gemaakt van het apparaat! De laatste game die hij nog een klein beetje speelde was Muramasa: The Demon Blade.
Toch stofte hij weer eens z'n Nintendo console af voor het WiiWare spelletje Stop Stress: A Day of Fury, maar na vijf minuten kwam de stoom al uit zijn oren.
Dit spelletje is echt te triest voor woorden. Jeroen wilde er verder dan ook geen woorden aan vuil maken. Het enige dat hij ons nog meldde was dat de besturing om te janken is en je alles kapot moet slaan met je pantoffel of honkbalknuppel. Dat dit alles getoond wordt middels jaren '50 graphics was de druppel die zijn kotsbakje deed overlopen.





800 **SPELERS** 1 **SCORE** 

VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGMENT

PLAYSTATION STORE / XBOX LIVE ARCADE

Vandal Hearts is geliefd bij velen op de redactie, en we waren dan ook heel blij dat dit PlayStation spelletje een soort van vervolg in downloadable vorm heeft gekregen.
Helaas was de vreugde van korte duur want Flames of Judgement mist de kwaliteit van de originele game.
Sterker nog, als je kijkt naar de hedendaagse RPG's dan valt deze Vandal Hearts versie behoorlijk tegen. En in dat licht gezien, is 1200 MS punten wel een beetje veel van het goede.
Voor diegenen die het af en toe wel eens leuk vinden om een RPG'tje in de stijl van Final Fantasy Tactics te spelen, is deze Vandal Hearts dus geen briljante keuze, maar ben je echter een verstokte rollenspelspeler, een allesvreter op dit gebied… ach, dan is het downloaden van Vandal Hearts nog wel te overwegen.





1200 PS3 NNB MS POINTS **SPELERS** 1 **SCORE** 

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ EA's duivelse game Dante's Inferno is uit en bij het ter perse gaan van deze PU, wachten we nog steeds op de Christenen die zich verschrikkelijk opwinden over het spel. Kom op jongens, waar zijn jullie nu? Die moslims doen dat stukken beter.

★ Jeroen reviewde de online shooter van Sony, MAG. En dat is, als je het heel kritisch bekijkt, eigenlijk 255 mensen te weinig om het goed te doen. Niels weigerde echter voor dat ene nummer 255 extra journalisten aan te trekken. Hoe flauw.

★ Iedereen weet dat we graag op trips gaan en doorgaans stellen we ook echt niet van die hoge eisen aan zo'n reisje. Die vijf sterren hotels hoeven bijvoorbeeld niet per se en een regenachtig Londen is geen probleem zolang de game maar goed is. Zweden met 20 graden vorst overdag was echter een ander verhaal. Het is dat Jan helemaal bezeten is van Alan Wake, anders hadden we een Eskimo ingehuurd. Met verstand van games natuurlijk, want kwaliteit gaat bij ons voor alles.

★ Er komt dus een uitbreiding voor Dragon Age, genaamd Awakenings. Beste mensen van BioWare, neem eens vakantie of zo. We hebben Dragon Age zelf nog niet eens allemaal uitgespeeld.

★ 'Rune Factory Frontier', 'Endless Ocean 2', 'Super Monkey Ball Step & Roll' en 'Sky Crawlers: Innocent Aces'. Dat is de buit van deze maand als het om de Wii gaat. Weet je ook meteen waarom zo weinig mensen hardcore games voor de Wii kopen. Wie verzint die namen...

★ Mass Effect 2 had inderdaad Mass Effect op Wouter. Na ruim dertig uur non stop gamen in het weekend, had ie twee werkdagen nodig om weer een beetje de oude te worden. Want als Wouter tijdens het schijten in slaap valt met een brandende sigaret in z'n mond, dan is ie ver heen.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

11% De blaren op onze vingertoppen spelen om al die vette releases een beetje te kunnen bijhouden. Vooral die RPG's kosten ons zeeën van tijd en een flink deel van ons sociaal leven (voor zover we dat nog hadden).

8% Er achter komen dat de enige sneeuw die gamers cool vinden, de sneeuw in Lost Planet is.

10% In paartjes Army of Two: The 40th Day spelen. Of is dat nu weer gay?

13% Uren wachten op vliegvelden vanwege vertragingen door de sneeuw.

11% De vele vertragingen waren dan wel weer goed voor onze speeluren op de handhelds.

7% Nog nooit zo lui achterover zitten gamen als in Heavy Rain.

9% Balen van 't uitstel van GT5 en Splinter Cell: Conviction. En dan houden we ons nog in.

10% Verwachten dat 2K Games de komende maanden wel eens de big boy kan worden dankzij hun games BioShock 2, Mafia II en Red Dead Redemption.

13% Helemaal niks horen van Microsoft... op het gebrom van de Xbox 360 na natuurlijk.

7% Carnaval vieren op de redactie, althans daar leek het op. Jeroen heeft vanwege Red Dead constant een cowboyhoed op z'n harses en Jan loopt, Total War-style, met de steek van Napoleon rond. Buitenstaanders zouden kunnen denken dat ook Wouter meedoet en dat ie een zombie masker draagt, maar die ziet er altijd zo uit.

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

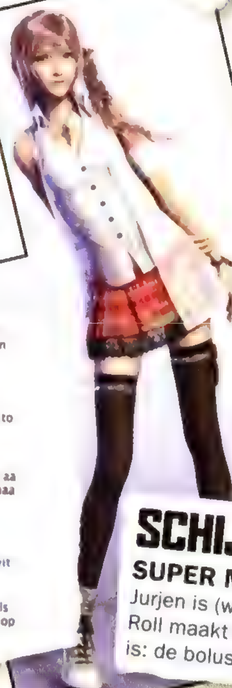
HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Botteller, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.



HO PRINT 2010





CHICKS VAN DE MAAND

SOMS IS DE SPOELING DUN, MAAR ALS JE EEN FINAL FANTASY GAME ALS REVIEW HEBT, STAAN DE CHICKS VAN DE MAAND ALS HET WARE AL IN DE RIJ. DE KEUZE WERD UITEINDELIJK TERUGGEBRACHT TOT VANILLA EN SERAH, EN DAT WE ZE UITEINDELIJK ALLEBEI HEBBEN LATEN WINNEN, BEGRIJP JE WELLICHT ALS JE DE TWEE SCHATTIGE CHICKS BEKIJKT. HET HAD EEN TWEELING KUNNEN ZIJN...

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/Power Unlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

RosZz #PUtwit Modern Warfare 2 Masterlijke multiplayer maar naderhand wordt het warme kak door de campers en hearthbeatsensors.

Rockmolder #PUtwit Dikke stront in een nauwe trechter award gaat naar Dragon Age. Die loading screens van tijd to tijd...

Bartoman #PUtwit Het is altijd goed om een nieuwe draai aa een franchise te geven, maar in de C&C4 beta smacht ik naa old school basebuilding.

Myrtic Rogue warrior 2 uur hartpijn en tenenkrommende ergernis voor 60 euro, het is maar wat je leuk vind. #PUtwit

Meintuh The Legend of Zelda Spirit Tracks Blijft op de rails door veel afwisseling en mooie beelden. Toch lijkt hij erg op de vorige rit. #PUtwit

SCHIJTGAME VAN DE MAAND

SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL

Jurjen is (was?) een liefhebber van de serie, maar Step & Roll maakt van Monkey Ball precies wat een Monkey Ball is: de bolus van een zwangere gorilla.

TO DO LIST

- HET LIJKT WEL KERST DEZE MAAND, EN NIET ALLEEN OMDAT ER ZO VAAK VAN DAT WITTE POEDER OP STRAAT LIGT EN HET VEEL TE KOUD IS, MAAR DE VETTE GAMES BLIJVEN VAN ALLE KANTEN HET KANTOOR BINNEN WAPPEREN. DAAROM DURVEN WE NU AL TE STELLEN DAT 2010 WEL EENS HET GROOTSTE AANTAL GOLD AWARDS IN DE GESCHIEDENIS VAN DE PU KAN OPLEVEREN.
- STEVEN MOET DE LOI MAAR WEER EENS BELLEN VOOR EEN OPFRISCURSUSJE JAPANS NU FINAL FANTASY XIII EN YAKUZA 3 ER AAN KOMEN. DAN KAN IE ONS EENS VERTELLEN WAAR DIE GASTEN HET ALLEMAAL OVER HEBBEN.
- WE MOETEN CODEMASTERS EVEN FLINK STALKEN AANGEZIEN ER BINNENKORT TOCH ECHT IETS BEKEND GEMAAKT MOET WORDEN OVER HUN NIEUWE FORMULE 1 GAME. DE EERSTE GRAND PRIX IN BAHREIN STAAT IMMERS VOOR DE DEUR EN VANWEGE SCHUMI, NIEUWE TEAMS EN NIEUWE WAGENS KIJKEN WE REIKHALZEND UIT NAAR DE KOMENDE RACES. DAAR WILLEN WE AAN MEEDOEN... HET LIEFST VOOR HET EINDE VAN HET SEIZOEN.
- UBISOFT VRAAGT OM EEN ENORME SCHOP ONDER HUN HOL ALS SPLINTER CELL CONVICTION NIET IN APRIL UITKOMT. DE BOEL WERD IN PLAATS VAN MAART, EEN MAANDJE UITGESTELD OM 'NOG EVEN WAT OP TE POETSEN'. NU HEBBEN WIJ, GEZIEN DE STAAT WAARIN DE REDACTIE VERKEERT, NIET AL TE VEEL KAAS GEGETEN VAN SCHOONMAKEN, MAAR POETSEN DOE JE NIET DRIE MAANDEN LANG!
- WEER EENS MET BLIZZARD BELLEN OM TE KIJKEN HOE HET STAAT MET STARCRAFT III, WETENDE DAT WE DAN VOOR DE TWEEHONDERDSTE KEER HOREN 'DAT IE AF IS ALS IE AF IS'. MISSCHIEN MOETEN ZE GEWOON DIE TEKST OP HUN VOICEMAIL INSPREKEN EN DAN NIET MEER OPNEMEN. SCHEELT IEDEREEN EEN HOOP TIJD, LUCHT EN SPEEKSEL.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ✗ STEVEN, WE HEBBEN IETS VOOR JE. ER STAAT FALLOUT EN LAS VEGAS OP. NEE SORRY, HET IS NEW VEGAS. KLOPT DAT WEL?
- ✗ X10... JAN, ENIG IDEE WAT WE HIER MEE MOETEN?
- ✗ JAWEL MAARTEN, JE MAG COMPLEET LOS MET SONIC IN EEN KART! DAAR HEB JE LANG OP MOETEN WACHTEN, HÈ?
- ✗ GOD OF WAR III IS BINNEN EN WE HEBBEN OOK NOG DEEL I EN II UIT DE US OF A GEHAALD. KUNNEN WE DE BOEL MOOI MET ELKAAR VERGELIJKEN.
- ✗ STEVEN, JIJ HEBT TOCH DAT HONDJE? IS DEAD TO RIGHTS DAN NIETS VOOR JOU?
- ✗ WOUTER, WAT GA JE DOEN MET DIE ALIENS? NEE, NEUKEN IS GEEN OPTIE. KIJK MAAR UIT, WANT ZE BIJTEN ZO JE KOP ERAF!
- ✗ C&C 4. DIE GAAT ONGEZIEN NAAR JAN.
- ✗ JUST CAUSE, DÉ VAKANTIE GAME IS WEER BINNEN.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 196 LIGT 19 MAART IN DE WINKELS

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

NAPOLEON: TOTAL WAR

HÉ, KIJK UIT VOOR M'N MUTS IDIOOT! DAAR MOET M'N VROUW VANAVOND DE THEE NOG ONDER WARM HOUDEN!

BLIJ DAT IK MET DIT LEKKERE WEER EEN ROK AAN HEB, IN PLAATS VAN ZO'N DIKKE BLAUWE BROEK.

SOLDATEN MET ROKJES MOETEN DOOD!

ALLEEN KIETELEN DIE GRASSPRIETJES STEEDS TEGEN M'N ZAK...

PRIJSVRAAG

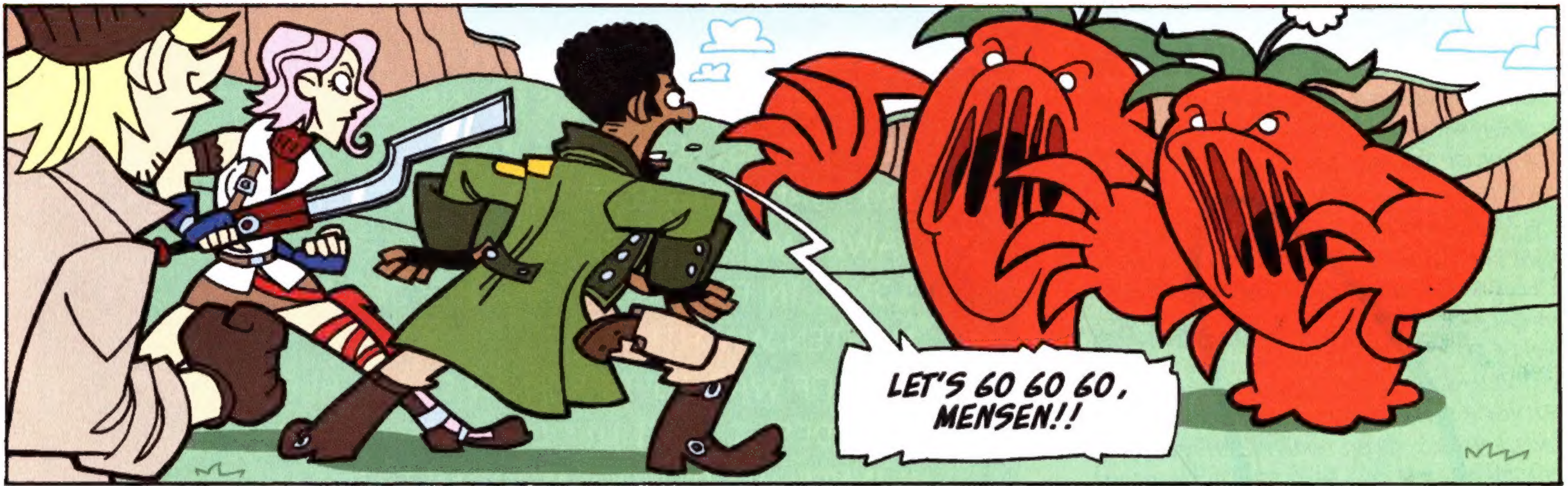
PRIJSVRAAG

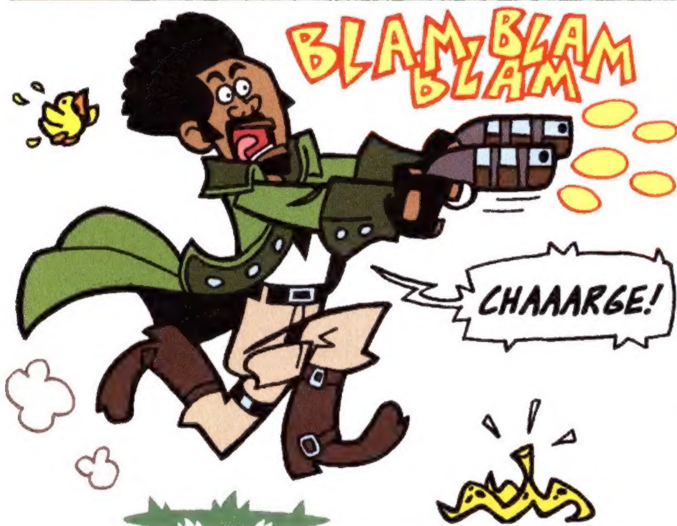
Op pagina 72 / 73 heb je kunnen lezen wat de favo figurines zijn van de PU-redacteuren. Als jij die 'gamepoppetjes' ook zo tof vindt, doe dan mee aan deze prijsvraag, want speciaal voor de lezers van PU stelt Vision Toys negen poppetjes beschikbaar uit de series Halo, World of Warcraft en Gears of War. En daar doen ze als hoofdprijs ook nog even die grote doos met Gears of War-poppetjes bij die je op de foto ziet! Verder had THQ nog een poppetje van Darksiders over, dus die gooien we eveneens in de prijzenpot.
Wil je kans maken op één van die goodies, stuur dan een mailtje waarin je duidelijk maakt welk poppetje je wilt hebben en wat je ermee gaat doen.
De redactie kiest de elf leukste inzendingen, en daar is geen correspondentie over mogelijk.
Stuur je inzending naar:
Redactie@powerunlimited.nl
O.v.v. Figurines



JJ'S AUTOOTJE

Vermoedelijk was het je al opgevallen dat JJ ontbrak in het rijtje redacteuren dat in dit nummer trots z'n favoriete figurine showde. Die poppetjes shit is natuurlijk niets voor JJ, en hij kon er ons dan ook niet eentje laten zien. "Ik kijk liever naar m'n vriendin", aldus PU's eigen Hulk-pop.
Na even doorvragen, bleek die stoere JJ echter wel een verwoed verzamelaar van... speelgoedautootjes! En op deze Ferrari, die hij scoorde tijdens een trip voor een Le Mans racegame, was hij zelfs zo trots, dat hij zich er niet eens voor schaamde om er mee op de foto te gaan. Schattig, hè?


LET'S GO GO GO, MENSEN!!


BLAM BLAM BLAM
CHAAARGE!


SJLOP


TAK


RRRRRRRRRRRRRRR


PAS OP
ONPRAKTISCH GEPLAATSTE PUT


FTU


BAMF


NOEM ME BIJGELOVIG, MAAR IK ZIT DEELTJE 13 TOCH LIEVER EVEN UIT, LUITJES!
± TIG KG

van ~~59,99~~ voor
49,99

reserveer nu en ontvang de Special Edition op=op

COMMAND & CONQUER™ 4
TIBERIAN TWILIGHT

reserveer nu op www.frs.nl of in één van onze filialen

verwacht 18 maart 2009

free record shop

www.pegi.info